人気ソフト43タイトル大攻略!!

1999年5月21日発行（隔週金曜日発行） 第5巻 第13号 通巻102号

電撃攻略Station（ステーション）

大容量・大圧縮！
超凝縮のPS攻略読本!!

SPECIAL Vol.10

幻想水滸伝Ⅱ
テイルズ オブ ファンタジア
R4-RIDGE RACER TYPE4-
チョコボの不思議なダンジョン2
ストリートファイターZERO3
マール王国の人形姫
久遠の絆
etc.



電撃プレイステーション
5/7・21合併号付録

'98－'99冬のPSソフト大攻略

役立つ！見やすい！得をする!?ほしかったデータがここにある!!

電撃 攻略Station SPECIAL Vol.10

『幻想II』『TOP』『FF4』ほか大ボリュームの第10弾!

5/7・21号付録



電撃プレイステーション 5/7・21合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol. 10

■発行人／塚田正晃 ■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

人気ソフト43タイトル大攻略!!

1999年5月21日発行（隔週金曜日発行） 第5巻 第13号 通巻102号

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.10

大容量・大圧縮！
超凝縮のPS攻略読本!!

- 幻想水滸伝II
- テイルズ オブ ファンタジア
- R4-RIDGE RACER TYPE4-
- チョコボの不思議なダンジョン2
- ストリートファイターZERO3
- マール王国の人形姫
- 久遠の絆
- etc.



電撃プレイステーション
5/7・21合併号付録

'98－'99冬のPSソフト大攻略

役立つ！見やすい！得をする!?ほしかったデータがここにある!!

電撃攻略Station SPECIAL Vol.10 『幻想II』『TOP』『R4』ほか大ボリュームの第10弾！ 電撃プレイステーション

電撃攻略Station SPECIAL Vol.10

●表紙イラスト／伊藤勇太　●表紙タイトル／『幻想水滸伝Ⅱ』©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　●デザイン・編集・ライティング／マーマーズグループ

※データ欄の略称　AC…アナログコントローラ（DS…デュアルショック）　AJ…アナログジョイスティック　CG…ガンコン　M…マウス　MC…メモリーカード　MT…マルチタップ　NC…ネジコン　PS…ポケットステーション　TC…対戦ケーブル



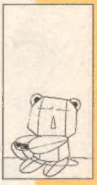
まんが／岩瀬さとみ

掲載ゲームタイトル

ページ順

あいうえお順







まんが／山口県　霧葉みしでぃあさん

幻想水滸伝II

●発売日／98年12月17日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

仲間＆攻略チャートで、迷わず一気にクリア！

ゲーム開始から最終イベントまでの完全チャート攻略に加えて、真のエンディングを見るための最大のポイントである、フリーイベントで仲間になる108星たちに関しても、出現タイミングと仲間にする方法を完全網羅。なお、チャートの右に「強敵出現」とある場合には、そのイベントでいわゆるボスクラスのモンスターやキャラクターとの戦闘が発生することを意味するので、それらのイベントが近づいてきたら、こまめなセーブを心がけてほしい。また、攻略の最後には特殊な封印球の活用方法と、初プレイではまずコンプリートできないクライブ＆エルザのイベントについても触れているので、2回目以降のプレイでより深く『幻想水滸伝II』を遊び込む場合などの参考にしてほしい。

1 ユニコーン隊駐屯地

ルカ・ブライトとラウドの謀略に巻き込まれる主人公とジョウイ。選択肢でラウドに事の真偽を確かめる方を選ぶと、戦闘が余計に1回発生する。

2 傭兵隊の砦

言いつけられた雑用をこなすうちに、ゲンゲン、トウタとともにリューベまで行くイベントが発生。リューベでのお使いをすませ、本拠地に戻るまでの間はフィールドでの戦闘で経験値を稼ぐことも可能。その後、ジョウイとの脱出イベントでは、砦の2階にある、バルコニーから脱出。

3 リューベの村

ジプシーの一団(アイリ、リィナ、ボルガン)がやっている大道芸の近くまで行くと、強制イベントが発生。その後、仲間になったジプシーの一団と燕北の峠を目指す。

4 燕北の峠 強敵出現

燕北の峠にはミストシェードという強力なモンスターが出現するので、対決に備え、峠に入ってすぐあたりの左手にある"おいしい水"の周辺で経験値を稼いでおきたい。ミストシェードの弱点は火属性の攻撃なので、ボルガンが持つ火ふきの紋章を最大限に活用して戦おう。



5 キャロの街

主人公とナナミの家には、ムクムクを仲間にしてから入ること。ゲンカクの部屋にある机から"ふるい本1かん"と、並んでいる壺から"ふつうのつぼ"を入手しておこう。

！ ムクムクが仲間になる

主人公とナナミの家の右脇にある道を入っていくと、大きな木がある丘に出る。ここで木を3回調べると、108星のひとり(？)、ムクムクが現れて仲間に。





6 処刑場

ビクトールとフリックが救出に現れ、その後ナナミと合流。牢屋周辺に隠されているアイテムはないので、ここでは素直に街から出てしまっても問題はない。

7 傭兵隊の砦

傭兵隊の砦に戻ってからは、フィールドでの経験値稼ぎと、仲間集めのフリーイベントをこなしていくことに。出発する前には、砦の地下でセーブも忘れないように。

8 リューベの村 強敵出現

ここでは4人(？)の仲間と合流できる。ミリーのイベントをこなす前にリキマルとキニスン＆シロを仲間にしておいて、一度砦に戻ってパーティを組み直しておこう。ボナパルトとの戦闘では、火属性の攻撃が効果的だ。

！ リューベで仲間が一気に増える

リキマルを仲間に加えるには、リキマルの食事代として3000ポッチが必要。持ち合わせがないならフィールドや山道でお金を稼ごう。キニスン＆シロは、山道に落ちている鳥の巣をもとに戻して、一度頂上まで登って降りてくると出現。ミリーは、一緒にボナパルトを探しに行き、ボナパルトとの戦闘に勝つと仲間に。

9 トトの村〜ミューズ市

傭兵隊の砦に戻ってから一定時間が経過すると、トトの村に入ったときにピリカと出会うイベントが発生し、強制イベントでピリカのお使いでミューズ市に行くことに。お使いついでには、ミューズ周辺でお金を稼ぎ、ミューズの紋章師に売っている怒りの封印球を手に入れておきたい。

！ ナナミを連れて、ザムザを仲間に

トトの村の宿屋ではザムザを仲間にすることができるが、パーティにナナミが入っていない場合は、仲間にするためのイベントが発生しないので、要注意。新しく加わった仲間ばかりでパーティを組むと、ナナミをパーティから外しがちなので注意。

まんが／北海道 知苦労度さん

10 トトの村

ピリカのお使いを終わらせてトトの村に戻ってみると、ルカ・ブライトの軍勢によって村は焼き払われている。ここではアップルと合流して、傭兵隊の砦に戻ろう。

! ハンナはこの時点で仲間にしよう

ミューズに向かう前からトトにいるハンナは、トトの壊滅イベント後に仲間に加わるようになる。アップルと合流した時点ではまだ仲間にならないが、一度トトから出て、すぐに入り直して話しかければいい。

11 リューベの村～ツァイ家への山道

神槍ツァイの家は、リューベの山道の頂上。キニスン&シロを仲間にする時に頂上まで登っていれば、迷うことなくたどり着けるはず。ツァイと合流後は、砦に戻ろう。

12 傭兵隊の砦

共に戦うことを志願すると、フリックとの一騎討ちイベントが発生する。一騎討ちでは相手のセリフから行動を予測して対処していくが、選択を間違えると主人公が倒され、ゲームオーバーという最悪の事態もあり得る。ので、一騎討ちイベントの前には念のためにセーブをしておこう。

13 トトの村

砦での戦争イベントに敗北したあとは、ランダムで選ばれる仲間と共にミューズを目指す。途中で立ち寄るトトの村では、主人公とジョウイの紋章継承イベントが発生。

14 ミューズ市～白鹿亭

ミューズ市にたどり着くも、門前払いをくらってしまう主人公たち。ここではミューズ～トトの間にある白鹿亭に行くのが正解。白鹿亭に着くと、強制イベント発生だ。

15 シンダル族の遺跡

強敵出現

アレックスの依頼を受け、白鹿亭の裏にある遺跡へ。ここに出現するモンスターはかなり強力なので、戦ってみて辛いようなら、ミューズ周辺で経験値を稼ごう。ボスのデュアルヘッドとの戦闘では、火属性の攻撃を主体に。なお、遺跡イベント発生中には、白鹿亭に旅の紋章師が出現。

POINT コロネの鍛冶屋で武器を強化

シンダル族の遺跡を攻略する時には、まずミューズの南にあるコロネの街に行き、鍛冶屋で武器レベルを上げておきたい。全員分の武器レベルを上げるにはそれなりにお金もかかってしまうが、鍛えないのと鍛えたのとでは、遺跡での戦闘の難易度が格段に違うぞ。



16 ミューズ市

無事に白鹿亭でのイベントを終わらせれば、晴れてミューズ市に入れるように。ミューズ市ではジェスからの依頼を受けることでストーリーが進展していくが、その前に紋章師の近くで発生するクライブ&エルザのイベントと、酒場で発生するアニタのイベントをこなしておこう。

! アニタ、トウタを仲間に

酒場にいるアニタに話しかけると、経過時間に応じてアニタの頼みごとが発生。頼みを聞いて好感度を上げていけば、アニタは仲間に。トウタはホウアンの診療所前にいるので、話しかけて仲間にしよう。

17 ミューズ／ハイランド国境

王国軍のキャンプを偵察すべく、ミューズの北からハイランドへ。国境の森に出現する"あるまじろん"は経験値と所持金が豊富で、レアなアイテムも所持。要注目だ。

18 王国軍のキャンプ

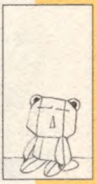
キャンプの奥にある食糧格納用のテントのそばには、貴重な"火封じの封印球"が置いてある。ラウドに発見されたあとは、まずこのテントに戻って封印球を手に入れよう。

19 ミューズ市

王国軍が攻め込んでくる戦争イベントの中で、フリックとビクトールの旧友、ギルバートを仲間に加えることができる。ただし、仲間にするための条件はやや特殊なので、念のために戦争の前にセーブをしておこう。

! 戦争イベントでギルバート登場

王国の傭兵として現れるギルバートは、主人公たちの部隊でダメージを与えるとイベントが発生し、仲間に。確実に仲間にしたいなら、主人公たちの部隊を徹底的に"待機"させるのがベスト。仲間になったギルバート隊は王国軍に攻撃されるので、うまく守ろう。



20 コロネの街

陥落したミューズをあとに、サウスウィンドゥを目指す主人公たち。コロネから脱出する手順は、まず港周辺で情報を集めてから宿屋へ行き、ジプシーの一座と合流。それから港の右側にある小屋に行き、チンチロリン勝負に勝てばOK。チンチロリンの前にはセーブを忘れずに。

21 クスクスの街

この時点のクスクスの街は特にイベントなし。ただ、道具屋の掘り出しものに貴重なレシピが登場するので、これだけは入手しておきたいところ。レシピを確実に手に入れるなら、コロネを出る直前にセーブしておいて、レシピが出なければリセット&ロードを繰り返すという手も。



まんが／山口県　霧葉みしでぃあさん

22 サウスウィンドゥ市

サウスウィンドゥで、ビクトールたちと合流したら、市長のグランマイヤーからノースウィンドゥに起きている異変の調査を依頼される。街の右に並んでいる盆栽に隠された、"友情の封印球"を入手してから出発しよう。

23 ノースウィンドゥ

ノースウィンドゥに待ち受けていたのは、ビクトールの仇敵である吸血鬼ネクロード。ここで発生する戦闘には絶対勝てないので、素直に逃げるのもいい手だ。

24 風の洞窟 強敵出現

ネクロードを倒す切り札となる星辰剣を求め、風の洞窟へ。星辰剣はパーティの中央縦一列に貫通する攻撃を持っているので、パーティの中央になるべく防御力の高い仲間を配置して、こまめな回復にも気を配ろう。

POINT 風吹く道の奥には何がある？

風を岩で塞ぎ、風吹く道の奥まで進んでいくと、謎の老人と"おくすり"、"蒼き門の封印球"、"3000ポッチ"を入手できる宝箱が。ちなみに老人に話しかけると、洞窟の入口までワープで戻してくれるのだ。

25 ノースウィンドゥ 強敵出現

燭台の広間の謎は、最初から点灯している上の列と同様に下の列も点灯すると隠し部屋で、上の列の消えている1本に点灯すると、先へと進める。最後はネクロードの逃亡により、ヘカトンケイルとの対決。ヘカトンケイルの弱点は、火属性と聖属性の攻撃。強力な全体攻撃に注意。

26 本拠地～ラダトの村

本拠地入手後に始まるシュウを仲間にするイベントでは、ついでにクスクスに寄ってオウランも仲間にしておこう。ラダトでの手順は、シュウの家→酒場→街の南にいるリッチモンドに依頼(1500ポッチ)→宿屋→街の東にある水門、という順番。これでシュウが仲間になってくれる。



! クスクスでオウランを仲間に

オウランを仲間にするには、クスクスの入口で"ならず者"の情報を聞いてから、主人公以外のパーティメンバーをすべて女性にしてクスクスへ。条件が揃えば、街に入ってすぐ左にある橋を渡ったところでイベントが発生。会話の選択肢を間違えると仲間にできないので、必ず力を貸してくれるように頼むこと。



27 本拠地

シュウを仲間に加えたあとに起こる戦争イベントから、きちんと戦略を考えての行動も必要になってくる。戦争イベントが苦手なら、"アップルにおまかせ"に頼ろう。

28 本拠地～クスクス、ラダト

本拠地防衛の戦争イベント終了後、本拠地を訪ねてくるフィッチャーの依頼を受けてトゥーリバーへと向かうことになるが、トゥーリバーに行くには船と船頭が必要で、ここから船乗り探しのイベントに突入。まずはタイ・ホー＆ヤム・クーがいるクスクスか、アマダがいるラダトへ。また、この船乗り探しイベントの間には、さまざまな108星がフリーイベントで仲間になるのだ。

! フリード．Yを連れていこう

タイ・ホーはチンチロリン、アマダは一騎討ちで勝てば仲間に。また、ラダトにフリード．Yを連れていけば、フリードの奥さんであるヨシノも仲間になるので、船乗り探しにはフリードを同行させよう。ラダトの東、懐かしの傭兵隊の砦ではテンプルトンにも会うことができ、会話後、トトで再び話しかけると仲間に。

29 サウスウィンドゥ市

船乗りを仲間にしたら、一度本拠地の船着き場に行ってからサウスウィンドゥへ。というのも、サウスウィンドゥの入り口付近にいるクライブを仲間にするには、船を入手してから話しかける必要があるからだ。ここではクライブの他にも、アダリー、アレックス＆ヒルダが仲間に。

! アダリーのわがままを聞く

サウスウィンドゥの家の中にいるアダリーは、お使いイベントをこなすことで仲間になる。最後に風の封印球を持っていったら、選択肢で"投げつける"を選ぼう。ここで素直に手渡すと、お使いを最初からやり直すハメに。街の入口にいるクライブには、船を入手後に話しかけて仲間にして、宿屋の2階にいるアレックス＆ヒルダは、話しかけて協力を頼めばOK。

30 レイクウェストの街

船を入手したら、レイクウェストを経由してトゥーリバーへ。この時にクライブをパーティに加えておいて宿屋に行くと、自動的にクライブのエルザ追跡イベント(→P.15)が発生する。時間的に余裕があるなら、このイベントのコンプリートを狙ってみるのも一興。レイクウェストには仲間になる108星もちらほらいるが、この時点で仲間になってくれるのはタキおばあちゃんだけ。

! 他の108星はいつ仲間に？

タキは数回話しかけるだけで仲間に。他の108星は、トゥーリバーでのイベント以降に、仲間になるイベントが発生する。ちなみにその時点で仲間にできるのは、風呂屋のテツと、宿屋にいるシロウ。その後のグリンヒル行きの途中では、宿屋にヒックスとテンガアールも出現して、会話したあと、コボルト村の村長の家で再び話しかけると、仲間にするイベントが発生。

まんが／富山県　鳥井塀電さん

31 コボルト村

ストーリーには直接関係ないが、仲間集めのフリーイベントや、交易などで何かと立ち寄る機会の多い村だ。交易所ではサウスウィンドゥや森の村で仕入れることができる"光る玉"を高額で買い取ってくれるので、トゥーリバー、グリンヒル周辺のイベントのついでに立ち寄り、稼ごう。

! ユズも仲間にしておこう

ヒックス&テンガアールを仲間にすると、村にユズという少女が現れる。話しかけるとユズの羊を探すイベントが発生し、イベントが終了するとユズが仲間に。羊探しのポイントは、大木の裏に注意すること。

32 トゥーリバー市

トゥーリバーに着いてすぐ、ウィングホードの少年チャコに財布をすられ、その後はことあるごとにチャコを追いかけ回す(絶対に捕まえられない)ミニイベントが発生する。街の人々に話しかけてもイベントが発生しなくなったら、とりあえず宿屋へ。宿屋で発生するイベントもあるのだ。

! ハンスが仲間になるお値段は？

宿屋の2階にいるハンスは、会話で選んだ支度金の額に応じて仲間に加わるタイミングが変わる。無難なのは30000ポッチで、この額ならトゥーリバー終了時にハンスが戻ってきて、話しかけると仲間に。

33 トゥーリバーの地下水路 強敵出現

チャコを追い回すイベントの延長で地下水路へ。水路の中には隠し部屋もあるが、この時点では行っても意味がない。ボスのベストラット対策は、前衛に防御力の高いキャラを配置し、全体攻撃に備えてこまめに回復すること。

34 トゥーリバー市

王国軍を撃退し、トゥーリバーのイベントが終了したら、トゥーリバーのコボルトサイド(コボルトの街)へ行き、道具屋で"タコスフライ"を買っておこう。レイクウェストでテツを仲間にするには、このアイテムが必要なのだ。

35 レイクウェストの街

トゥーリバーでのイベント終了後、レイクウェストを経由して本拠地へ。立ち寄ったついでにテツ、シロウ、そしてヒックス&テンガアールを忘れず仲間にしよう。また、ユズが仲間になっていれば、浜辺で"ひよこ"も手に入る。

! タコスフライは買ってあるか？

テツを仲間にするには、タコスフライを主人公に使い、"ほかほか"の状態で話しかけること。宿屋にいるシロウは、チンチロリン勝負に勝てば仲間に。ヒックス&テンガアールは、宿屋で話しかけたあと、コボルト村の村長の家に行くとイベント発生。

36 本拠地

グリンヒルへ向かう前に仲間集め。まずは本拠地2階の右端にある、レストラン完成予定地へ。ちゃんと仲間を増やしていて、本拠地レベルが上がっていれば、ハイ・ヨーが出現しているはず。グリンヒルに向かうパーティにチャコ、ゲンゲンを参加させれば、仲間集めがスムーズに。

! 仲間が少ないと、本拠地レベルは低い

このあたりから多くの108星は本拠地レベルに応じて仲間に。仲間にしてきた108星が少ないと、本拠地レベルが上がらず、予定通りに新しい108星を仲間にできないという事態も起こる。要注意。

37 ラダトの街

スタリオンとリッチモンド仲間にするため、ラダトへ。リッチモンドはイカサマコインで勝負してくるので、負けたら酒場で種明かしを聞いて、再挑戦だ。

! スタリオンと逃げ足勝負

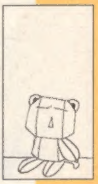
スタリオンを仲間にするには、戦闘で50回以上逃げる、もしくは敵を逃がしておくことが必要。勝負に負けた時に言われる修行の回数が、必要な逃げる(逃がす)回数だ。

38 トゥーリバー市(地下水路)

トゥーリバーではウィングホードのシドと、コボルトのガボチャを仲間にできる。トゥーリバーに向かうときには、パーティメンバーを5人にしておくと……。

! シドとガボチャを仲間にしておこう

シドはトゥーリバー地下水路にある隠し部屋にいて、チャコを連れて行くとイベントが発生して仲間に。コボルトサイドにいるガボチャも同様に、ゲンゲンを連れて行けば会話イベントの後、仲間に。



39 ミューズ/グリンヒルの関所~森の村

ミューズとグリンヒルの関所ではメグとからくり丸が、そこから森の村まで足を伸ばせば、ワカバとハンスも仲間に。ちなみにグリンヒル領内を5人以下のパーティで歩き回ると、ムクムクの仲間たちがこっそりパーティに加わってくる。探してみるなら、スタリオンを連れて行こう。

! 仲間を集めるために、寄り道しよう

メグとからくり丸は、話しかけるだけでOK。ハンスも同様に話しかけることで仲間になってくれるが(その後は村長にも話しかけよう)、ワカバを仲間にするためには、主人公のレベルが30以上であることが条件。なお、ムクムクの仲間たち(108星ではない)は、特定のエリアを歩き回ることで、ランダムで仲間に。



まんが／北海道 ふれあさん

40 グリンヒル市

グリンヒル到着時に呼び名を決めるイベントおよびニナを助けるイベントは、どれを選択しても問題なし。適当に街を見て回ったら、ニューリーフ学院に行こう。

41 ニューリーフ学院潜入中

入学後は、朝になったら情報収集役のフリックと合流し、学院内や街を見て回ることになる。その日にやるべきことが終わればナナミから「今日はもう寝る？」と聞かれるので、ストーリーを先に進めたい場合(特にクライブ＆エルザのイベント達成を狙っている場合)は、素直に寝てしまったほうがいい。フリックとともに幽霊を追い詰めるイベントでは、学院内の壁にあるランプを調べれば先へ進める。

! エミリアの質問には、正直に

学院に潜入中、受付にいるエミリアに話しかけると、主人公たちの目的がわかっていることを匂わされる会話イベントが発生。ここで素直に事情を打ち明けておけば、テレーズ救出イベント終了後にエミリアが仲間になり、本拠地の図書館が利用できるように。

42 グリンヒルの森

テレーズがかくまわれている森の村では、"ひいらぎのせい"に要注意。特殊ステータスの"ふうせん"にしてしまう攻撃を持っているので、念のために"はり"を常備して、パーティメンバーの戦闘不能を防ごう。

! ムクムクの仲間をゲットするなら

グリンヒル、マチルダのイベントが終了すると、しばらくトゥーリバー～森の村周辺を歩き回ることもなくなるので、ムクムクの仲間たちをゲットするなら今のうち。リッチモンドに情報を聞いて探すのもいい。



43 本拠地

グリンヒル脱出後は、マチルダへ。マチルダへ向かう途中には、トゥーリバーの紋章師で紋章師のジーンを仲間にすることができるので、見逃さないように。

44 マチルダへの抜け道

出現するモンスターはかなり強力なので、戦ってみて手強いと感じたら、こまめに引き返して回復するのも重要。もちろん、必要なら装備も整え直していこう。

! ビッキーの参加で、移動が楽に

マチルダへの抜け道には、本拠地レベル3以上でムクムクなどのモンスターメンバーを連れて行くと、バドが仲間になってくれる。また、抜け道の途中まで行くとビッキーがテレポートしてくるイベントが起きて、会話の流れで仲間に。本拠地のビッキーに話しかけると、行ったことがある場所にテレポート可能だ。



45 ロックアックス城

ゴルドーとの会談後、マイクロトフが城を抜け出すイベントが発生。クライブをパーティに入れておけば、城下町でクライブ＆エルザのイベントも発生する。

46 街道の村

ミューズへ向かったマイクロトフを追う途中に立ち寄る村。ここではフッチとハンフリーを仲間にするためのイベントが発生する。宿屋でハンフリーと話したあとは、そのまま宿屋に一泊しよう。翌日、ハンフリーに話しかけてからさらにもう一泊すると、村の少年がいなくなったという事件が起き、フッチ、ハンフリーとともに少年を探しに洛帝山に向かうことに。

! ミューズの帰りに寄ってもいい

洛帝山へのイベントは、マイクロトフとともにミューズに行ったあとでもいい。さらに、物語の終盤で再びマチルダに来るときでもこのイベントは問題なく発生するが、防御力の高いハンフリーは魅力的な戦力でもあるので、洛帝山にはこのタイミングで行こう。

47 洛帝山 強敵出現

貴重な白馬設計図とドラゴン設計図が手に入るので、経験値稼ぎもかねて、宝箱はすべて入手するように心がけたい。洛帝山のボス、ハーピーとの戦闘では、強力な全体攻撃に備え、回復に専念するキャラと、ひたすら攻撃していくキャラに役割を分けるといい。ハーピーと戦う前には、その手前にある旅の封印球でセーブもしておこう。

48 ミューズ市

マイクロトフと合流して、ミューズへ。そしてミューズの現状を確認したら、長居をする必要もないので、すぐにロックアックス城へとトンボ返りしよう。

49 ロックアックス城

ミューズでのイベント終了後、ロックアックスに戻るとマイクロトフを中心としたイベントが発生し、その後、主人公たちは強制イベントで本拠地へと戻ることになる。よって、街道の村や洛帝山でやり残していることがあるなら、ロックアックスに戻る前に終わらせておこう。

50 本拠地

ロックアックスから本拠地に戻ると、マイクロトフとカミューが正式に仲間に加わる。その後、不意に夜の本拠地内を歩き回れるようになるが、特にイベントが発生するわけでもない。自室に戻って、寝よう。

51 ラダトの街

翌日、本拠地の大広間に行くと王国軍がラダトに現れたとの報が。ビクトールとともにラダトに行って、ラダトを占拠する王国軍の軍勢を確認。選択肢ではラダトの中に入る方を選び、その後に本拠地へと戻ろう。

まんが／山梨県 委員長Yさん

52 本拠地

本拠地に戻ったあとは、王国軍のキバ、クラウス親子との戦争イベントが2連続で待っている。どちらのイベントも一定以上のターン数経過で勝利となるので、仲間が命を落とさない程度に、守りを重視した戦略を組み立てて行けば問題なし。アップルに任せるのも選択のひとつだが、まれに仲間が命を落とす失策もあるので、要注意。

53 バナーの村

キバ親子をも仲間に加えた同盟軍は、さらなる地盤固めのために、トランと同盟を結ぶことにトランは。ラダトの船着き場からバナーの村を経由して行くが、このときに本拠地レベルが3になっているなら、ラダトでレンブラントを仲間にできる。なお、レンブラントを仲間にするためには、骨董品の"せいじのつぼ"が必要だ。

POINT バナーの村には貴重なアイテムが

バナーの村の道具屋の左脇、船着き場の上のほうに置いてある樽を調べると、貴重な"かくせいの封印球"が手に入る。また、道具屋に出てくる掘り出し物も貴重品揃いだが、なかでも"バラの胸かざり"は今後のイベントで仲間を増やすために必要なので、絶対に手に入れておきたい。また、民家では食材の"たねいも"も入手できるので、民家に入って話を聞くのも忘れずに。

54 トランへの道

このマップを通り抜ければトランにたどり着くが、それまでにそこそこ多くの戦闘をこなすことになるので、出現するモンスターにてこずるようなら、バナー側の入り口周辺で経験値を稼いでおこう。トラン側の入り口が近くなると旅の封印球があり、その先ではボスのワームとの戦闘が待ち受けている。ワームはパーティの中央縦一列への攻撃を持つので、中央には防御力の高い仲間を配置しよう。

55 グレッグミンスター市

レパント大統領と会談したあと、トランの人材からカスミかバレリアの力を借りることができる。どちらを選んでも108星をコンプリートするのには問題ないが、カスミを仲間にした場合には、通常よりも早くサスケとモンドを仲間にできる。バレリアだと、バナーにアニタがいる場合に、話しかけるとミニイベントが発生。さらに、アニタが仲間になるとアニタ＆バレリアの協力攻撃が使用可能に。

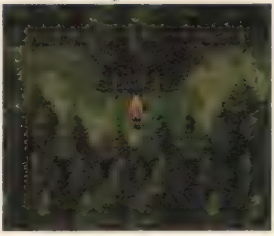
! 街にも仲間がいるぞ

大統領との会談が終わるとトランへの道に戻されるが、ここで再びバルカスに話しかけることで、グレッグミンスターの街に入ることができる。ここではローレライとゴードンが仲間になり、ローレライは会話で「はい」を選べばOKで、ゴードンは交易で50000ポッチを稼ぐ(電源ONからOFFまでの間に)と仲間に。

56 トランへの道

カスミを選択していて、なおかつ本拠地レベルが3以上あるなら、グレッグミンスターの帰りにロッカクの里に立ち寄ろう。そうでない場合は、素直にトランへの道を後戻りしてバナーに戻り、山道の入り口で待っているリドリー、アップルと合流したのち、本拠地へ。

57 ロッカクの里



ロッカクの里への入り口はトランへの道の途中にあるが、木に覆われているために発見は困難。ハシゴで登る崖の先を右に曲がったあたりにある、右の写真の位置が正解だ。

! カスミがいればここで仲間に

グレッグミンスターでの選択肢でバレリアでなくカスミを選んでいれば、本来なら本拠地レベル4になってから仲間になるはずのサスケとモンドが、この時点で仲間に。ただし、本拠地レベルが3以上であることが条件。ルカとの決戦に向けて、貴重な戦力だ。

58 バナーの村

バナーから強制イベントで本拠地へ。バナーでやり残したことがあるなら、その後で再び戻ってこよう。

59 本拠地

大広間に行くとイベントが進行して、リドリー部隊の救出に向かうことに。出撃時の選択肢では「ちょっと待って」を選んで、リドリー救出の前に仲間を集めに行こう。まずはサウスウィンドゥで、アンネリーとキリィを仲間に。

! 戦争の前に、サウスウィンドゥへ

アンネリーを仲間にする手順は、宿屋→市庁舎右脇→会話で「なにを」「うん」「もっと」をそれぞれ選択。キリィは会話で「アレックス」「たすけよう」を選択。

60 リューベ(ツァイ家への山道)

本拠地でのアレックス＆キリィのイベント終了後は、自分の部屋に戻る。すると部屋にツァイがやって来て、忘れ物を取りに帰りたいというイベントが発生するので、ツァイをパーティに加えて、テレポートでリューベに行こう。

! ツァイの娘が仲間に加わる

リューベに着いたら、ツァイ家への山道を登ってツァイの家に。ツァイ家に着くと強制イベントが発生して、ツァイの娘、トモを仲間にすることができる。





まんが／北海道 知苦労度さん

61 森の村

決戦の前に、ビッキーのテレポートと、トランで手に入れた瞬きの鏡を駆使して、さらに仲間を増やしておこう。

音セットを持って行こう

森の村ではコーネル、エイダ、フェザーを仲間にできる。コーネルを仲間にするには、本拠地レベル3以上で、"音セット"を持って行くこと。エイダとフェザーのイベントは"ききみみの封印球"を持って行くと発生。3体のグリフォンとの戦闘に勝ち、"ききみみの封印球"を掲げると、仲間にするかどうかの選択肢が。

62 コボルト村の森

"ききみみの封印球"を持っていれば、ヒックス&テンガアールのイベントで登場した、ジークフリードも仲間に。

女の子を連れて行こう

"ききみみの封印球"を持っている状態で、パーティに女の子(ナナミでOK)を入れていると、森の奥にジークフリードが現われ、仲間にするイベントが発生。

63 トゥーリバー市

トゥーリバーを通るたびにその存在が気になっていたボブだが、きちんと仲間を集めていれば、この時点で仲間に。

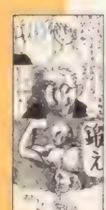


仲間が80人以上いれば……

ボブを仲間にする条件は、本拠地レベルが3以上で、なおかつ仲間を80人以上揃えていること。この状態で話しかければ、仲間にするための会話が発生。

64 本拠地

集められるだけの仲間を集めたら、いよいよルカ・ブライトとの決戦に向かう。まずは戦争イベントがあるので、アップルに話しかけて部隊の調整をしておこう。



POINT 決戦のメンバーを鍛えよう

戦争イベントが終わると、主人公、ビクトール、フリックがそれぞれ率いる3つのパーティでルカと対決することになる。一筋縄では勝たせてくれない相手なので、このイベントに臨む前(戦争イベントの前)に、決戦に向かう18人の仲間を強化しておこう。トランへの道で経験値を稼ぎ、クスクスで武器も鍛えたい。

65 ルカ・ブライトとの決戦

ルカは1ターンで3回の攻撃を仕掛けてくる上に、前衛の3人と、中央の前後2人に集中的にダメージを与えてくるので、パーティの全員を回復させられる仲間を用意したい。さらに、集中的に攻撃を受ける位置には防御力の高い仲間を配置して、攻撃は前衛に任せ、後衛で回復、戦闘補助を。後衛で攻撃するなら、"天雷の札"のような単体に対して強力なものが理想的。

POINT 一騎討ちのキーワードは？

決戦の最後は、従来の一騎討ちと同様にセリフに応じて行動の選択肢を選び、2～3回ダメージを与えれば勝てる。が、セリフの豊富なバリエーションに注意。一例としては、攻撃してくるときは「こぞう!!!! 足がすくむか!!!!!!」「きさまらごときに!!!」「くっ・・・・・・・力が・・・・・・・・・・・・・」というセリフで、防御が「ばかな!!!!! このおれさまが!!!!!!!」「つまらぬ!!!! それが、きさまの力かぁ!!!!」、問題の捨て身攻撃は「ふはははははははは!!!!!」「いつまで、受けきれる!!! きさまのような、虫けらがぁ!!」「くっ・・・・・・・・いまなら、まだ・・・・・・・・・・」「ブタめ!!! 死ね!!!!!!!!!」という感じだ。

66 サウスウィンドゥ市

ルカとの戦いが終わると、ナナミからのアドバイスで本拠地周辺を見て回る事に。サウスウィンドゥ、ラダト、クスクスを回って、新たに5人の108星を仲間に加えよう。

老将マクシミリアン登場

マクシミリアンを仲間にするイベントは、サウスウィンドゥの入り口で発生。会話の選択肢で「ムリを～」の方を選ぶと仲間にならなくなってしまうので、素直に協力を仰ぐのが正解。

67 クスクスの街

クスクスではシモーヌを仲間にして、船着き場で王国軍のクルガンに会っておこう。クルガンに会ってもすぐに本拠地に戻る必要はないので、ついでにラダトまで足を延ばして、残る仲間もゲットだ。

踊りを覚えて仲間にしよう

宿屋にいるシモーヌを仲間にするための選択肢は、「仲間に～」→「そんなこと～」→「なに～」→「いいとも～」。この順で会話すると、踊りイベントに突入。踊りの内容は毎回同じパターンで、△→□→○→×→△→×→○→□と入力すればOKだ。

まんが／北海道 哲・PAYさん

68 ラダトの街

サウスウィンドゥの次はラダト。シモーヌを仲間にするために、バナーで買った"バラの胸飾り"を持って行こう。

一気に3人の仲間をゲット

ラダトで仲間にできるのはシモーヌ、ホイ、レブラントの3人。シモーヌは水門の左下にいるが、クスクスでクルガンに会っておかないと出現せず、選択肢で「お金」を選ぶと仲間にならないので要注意。ホイは酒場の奥に行くとイベントが発生し、仲間に。レブラントを仲間にするには"せいじのつぼ"が必要だ。

69 本拠地

クルガンを本拠地に連れて帰ると、会話でミューズに行くかどうかの選択肢が現われる。ここで「…」を選べばミューズ行きを先延ばしにすることができるが、特にやり残しているフリーイベントがないなら、すんなりとミューズに行ってしまっても問題はない。

70 ミューズ市

ミューズでは、主人公が任意でやるべきイベントはない。ストーリーが進んで逃亡するシーンになったら、チャコが待つ街の入り口へと向かおう。

71 本拠地

本拠地に戻ると、シュウとの会話イベントに。このあとで本拠地の入り口に行くと、フィッチャーのイベントと同様に、コウユウという少年が現われる。コウユウの話を聞いたら、パーティにワカバを加えてティントを目指そう。

72 竜口の村

竜口の村はトゥーリバーの南西。ここからティントへの山道を抜けてティントへ向かうが、村にいる"こうし売り"から"こうし"を買って、民家の中にある木箱の上から"キャベツのたね"を手に入れるのも忘れずに。もちろん、本拠地に戻ったらユズとトニーに渡して、育ててもらおう。

73 ティントへの山道

ティントへの山道では、コウユウが兄貴分として慕っているギジムと合流。本来の目的地はコウユウが住む村だったが、ギジムと合流時のイベントで、目的地は変更。主人公たちはティント市へと向かうことになる。

74 虎口の村

ティントへの山道を挟んで、竜口の村と対になっているのが、虎口の村。ここではのちにシエラを仲間にするイベントが発生するが、この時点では特にイベントなし。村の中では"ひよこ"、"トマトのなえ"、"ふるい本8かん"を入手できるので、すべて手に入れておこう。

まんが／東京都 トマトさん

75 クロムの村

パーティにワカバがいれば、宿屋でワカバの師匠であるロンチャンチャンを仲間にするイベントが発生。また、ネクロード討伐後に村長に話しかけると、"こもれ日の封印球"を入手できる。交易所では"金かい"が要チェック。

まどセットを持っていれば

ロンチャンチャンを仲間にするには、まず宿屋でロンチャンチャンの食い逃げイベントを見たあとに、道具屋の陰に隠れているロンチャンチャンに話しかける。民家にいるテンコウは、ウィンドゥ枠を変更してくれる特殊な108星。なんでもいいから"まどセット"を持って話しかけて、仲間になるように頼めばOKだ。

76 ティント市

グスタフと会見して助力を仰ぐと、グスタフ達とともにネクロードを倒す事になり、その後のイベントで市街に現われたネクロードと対面する。このあとにはストーリー分岐のイベントが控えているので、念のために、ラウラを仲間にしたら宿屋でセーブをしておこう。

方向音痴のラウラ登場

本拠地でお札屋を開いてくれるラウラは、紋章師ジーンの親友。よって、会話時にジーンに関する選択肢を選ぶ事で仲間になってくれる。ここで「トゥーリバー～」を選んでしまうと、仲間にならなくなる。

POINT バッドエンドへの選択肢

夜に発生する主人公とナナミの会話イベントでは、ナナミの意見に同意する選択肢を選ぶ事で、主人公とナナミが戦いを放棄して逃亡するイベントに突入。ここでは、選択肢に「逃げる」が出るたびに逃げ続ける事で、2人はクロム→虎口の村→ティントへの山道→竜口の村へと逃亡。最後に竜口の村で発生するシュウとの会話で、「わかった」を選ぶとストーリーが本線に復帰し、「いやだ」を選び、さらに「わかって」を選択すると、エンディングには辿りつく。なお、本線への復帰時にリドリーが戦死してしまうが、跡を継ぐボリスも108星なので、コンプリート可能だ。



77 ティントの坑道

ナナミとの逃亡イベントに突入しなかった場合には、翌日、ティントの坑道でネクロードと対決する(絶対に勝てない)イベントが発生する。



78 クロムの村

ネクロードとの対決イベントが終了したらクロムの村へ。対アンデッド戦の頼もしい味方、カーンをパーティに加えたら、カーンの情報をもとに、ネクロードとの戦いにおけるさらなる切り札を求めて、虎口の村へ。

79 虎口の村

虎口の村に着くと、魔女シエラを仲間に加えるためのイベントが発生。戦闘でシエラに勝つと仲間になってくれるが、念のために宿屋で回復＆セーブはしておきたい。街から出ると、イベントが発生した広場からシエラの姿が消えてしまうが、宿屋に行けば問題なく会える。

POINT シエラには"破魔"が効果的

ネクロードと同じ吸血鬼の血族であるシエラには、やはり"破魔"の魔法が効く。もとのパーティメンバーに"破魔"を使いこなすキャラがいない場合は、カーンの魔法が頼り。それだけでも十分に効果的。

80 クロムの村

クロムの村に戻り、イベントを手早く進めたいなら、すぐにベッドに入って寝てしまおう。ネクロードのいるティント市にはクロムの東にある坑道から潜入するが、その前にパーティメンバーの選択と装備の充実を忘れずに。

81 ティントの坑道

坑道内に出てくるザコキャラはかなり強力で、さらにネクロードとの対決前に強敵ストーンゴーレム戦が待ってる。ゆえに体力はひんぱんに回復することになるが、魔法はネクロード戦での切り札。よって、回復はアイテムに頼ろう。

POINT ストーンゴーレムには雷

坑道の出口に立ちふさがる、ストーンゴーレムの弱点は雷属性の攻撃。ここでの戦いだけのために、本拠地に戻ってラウラのお札屋に行き、"天雷の札"を大量に持っておくというのも、それなりにいい手だ。



82 ティント市

ストーンゴーレムを倒してティント市に潜入したら、ネクロードが待ち受ける、ティント市最上部の教会へ。残念な事にティント市ではセーブができないので、ネクロードとの決戦に向けて戦力に不安を感じたら、面倒でも引き返すべき。ゲームオーバーになっては元も子もない。

POINT ネクロードにも、破魔だ

聖属性の攻撃を苦手とするネクロードには、破魔の魔法が効果的。よって攻撃の主軸となるのはカーンの魔法だが、できれば他のメンバーも破魔で攻撃していきたい。破魔がない場合は、火、土、闇以外の魔法を。



! 確執のあるジェスだが……

ネクロードを倒し、ティント開放のイベントになると、ミューズ市時代から確執のあったジェスを仲間にするためのイベントが。ここでの選択肢はもちろん「いっしょに～」。その後の選択肢はどちらでもOK。

83 ティントの坑道

"ききみみの封印球"が残っていれば、ティントの坑道内でクラーケンのアビズボア＆ルロラディアを仲間にできる。

! クラーケンの夫婦？

ティント解放後、"ききみみの封印球"を持っている状態でティントの坑道に入ると、イベント発生後に封印球を掲げる事で、クラーケンのアビズボアが仲間に。さらに、一度坑道を出てから同じ場所に行くと、今度はルロラディア(108星ではない)も仲間になる。

84 ティントへの山道

このタイミングでティントへの山道に行くと、ナナミとの逃亡イベント時に接触するゲオルグ・プライムが仲間に。

! 申し分なしの実力者、ゲオルグ

ゲオルグは会話イベントでの選択肢で仲間に加える。正解の選択肢は「あんた誰～」→「本当～」もしくは「お金は～」。全体的に有能な男で、ここからパーティの主力メンバーに加えてもいいほどの実力者だ。

85 本拠地

アビズボア＆ルロラディアを仲間にしているなら、本拠地に戻ったときに船着き場に行ってみよう。子供クラーケンのチュカチャラを仲間にできるぞ。

! 3回追いかけて仲間にしよう

アビズボア＆ルロラディアを仲間にした状態で船着き場に行くと、チュカチャラを追いかけるイベントが発生。これを3回繰り返すと、アビズボア＆ルロラディアがイベントに絡んで、チュカチャラが仲間に。

86 サウスウィンドゥ

ネクロードを倒した状態でサウスウィンドゥに行くと、初めてサウスウィンドゥを訪れたときから市庁舎前に立っていた偉いボウズ、ガンテツがついに仲間に。

! ようやく、ガンテツも参加

話しかけ、会話の選択肢で「実は～」を選ぶと、力くらべイベントが発生。このイベントでは、パーティメンバーの"力"ステータスの合計が430以上あれば勝利。無事に勝てれば、念願のガンテツが仲間に。

87 本拠地

ティントを解放して本拠地に戻り、シーナ、シュウとの会話イベント後に自室で寝ると、ルシアとの戦闘に。ルシアは炎攻撃を多用してくるので、炎対策をしっかりと。

まんが／富山県 いわきゆーしさん

88 本拠地～戦争イベント

グリンヒル解放作戦では、広間での会話の選択肢によって、グリンヒルを攻め落とす(キバ将軍)か、ミューズとの国境での防衛戦(ビクトール)のどちらかの戦争イベントを選択できる。なお、「ここで～」を選択すると、戦争に行かず本拠地で指示に徹する事も可能。

89 グリンヒル市(抜け道)

グリンヒル市内には抜け道を使って侵入することになるが、抜け道では再びルシアとの戦いが発生。ここでもルシアは炎属性の攻撃を多用してくるので、グリンヒル行きのメンバーには"炎のエンブレム"を装備させておこう。

90 グリンヒル市街

学院から街へと向かう途中に体力を回復してくれる女の子と、セーブを行ってくれる兵士がいるので、まずはここで回復＆セーブ。市街にはボーンドラゴンが待ち受けている。ボーンドラゴンは火、雷、闇、刃属性の攻撃に耐性があり、弱点は聖と盾属性。破魔の魔法があれば心強い。

! 市内では新たに2人の仲間が

アンネリーを仲間にした状態で宿屋にいるピコ(痴話喧嘩をしているカップルの男のほう)に話しかけると、会話イベントが発生。選択肢ではアンネリーについての事柄を選べばいい。校舎内の鍛冶屋の教室にいるジュドは、話しかけて森の村までお使い(村の奥にいる老人に話しかける)に行くと仲間に。

91 クスクスの街

グリンヒル解放後、ビクトールを連れてクスクスの鍛冶屋に行くと、鍛冶屋が常に口にしていた師匠、テッサイを仲間にできるイベントが発生する。

! 最高の鍛冶屋がついに合流

テッサイを仲間にするには、会話の選択肢では「いいよ」を選べばOK。ちなみに武器をレベル15まで鍛えるには、グリンヒルでジュドがいた部屋の生徒からもらえる"シルバーハンマー"が必要。

92 風の洞窟

久しく立ち寄っていなかった風の洞窟だが、このタイミングで星辰剣が刺さっていた場所まで行くと、謎に包まれた黒騎士、ペシュメルガを仲間に迎えることができる。

! 謎の黒騎士、ペシュメルガ

ペシュメルガを仲間にするには、話しかけて「仲間になってください」と頼むだけでOK。ティントへの道で仲間にしたゲオルグと同様に、ここから主戦力に加えても十分以上に活躍する強者だ。

まんが／長崎県 黛らおさん

93 ティント市

新たに2人の仲間を加えるために、再びティント市と坑道へ。アンネリー、ピコを仲間にした事によって、楽隊トリオ最後の一人、アルバートが仲間になってくれる。

! 楽隊トリオの3人目は？

アルバートを仲間にするための条件は、楽隊メンバーであるアンネリーとピコを仲間に加えている事。あとは会話での選択肢で、「アンネリー～」を選べばいい。「がんばって」を選ぶと、仲間にならなくなる。

94 ティントへの坑道

本拠地レベルが4になると、ティントの坑道で修行しているメイザースが仲間に。ルックに勝るとも劣らない、まさに大魔術師の呼び名にふさわしい戦力だ。

! 本拠地レベル4が条件

条件(本拠地レベル)さえ満たしていれば、メイザースに話しかけたときに「仲間になってください」を選択するだけで、こころよく仲間になってくれる。本拠地レベルが低い間は、いくら話しかけてもダメ。

95 ラダトの街

ラダトでは、シモーヌを仲間にした場所にヴァンサン・ド・ブールが出現。似た者同士、パーティにシモーヌを加えて話しかけると、仲間にするイベントに突入。

! シモーヌの同類、登場

ヴァンサン・ド・ブールを仲間にするには、シモーヌ・ベルドリッチをパーティメンバーに入れて話しかけるだけ。2人で友情を確かめ合うイベントになり、イベント終了後、自動的に仲間になってくれる。



96 コロネの街

ストーリーの進行上、主人公たちはミューズへと向かうことになるが、その途中に立ち寄るコロネの村では、ゲンシュウを仲間にすることができる。

! ストイックなサムライ、ゲンシュウ

コロネの船着き場で会えるゲンシュウ。彼を仲間にするには、「仲間になってください」と頼んだときに、主人公の武器レベルが14以上ならOK。武器はテッサイにシルバーハンマーで鍛えてもらおう。

97 本拠地～グリンヒル市

本拠地からミューズへのイベント終了後、主人公たちはグリンヒルへ。グリンヒルではジョウイ、ルシアの連合軍との戦争イベントが起こる。ここまでに仲間にしたキャラの、騎馬能力と魔法能力がカギだ。



98 ミューズ市

再び訪れたミューズでは、ゴールドウルフとの戦闘が待っている。ゴールドウルフはすべての属性に対しての耐性を持っているので、魔法による攻撃は効果が薄い。打撃を主体に、こまめな回復を心がけつつ戦おう。

99 本拠地

最後の決戦に向けて、同盟軍の主要メンバーが大広間に集合。ここまでに108星をコンプリートしていれば、輝く盾の紋章の封印が解かれ、レベル4の魔法が使用可能に。

100 ロックアックス城

ロックアックス城ではエンディングの展開を左右するほどの重要なイベントが待っている。仲間たちが敵を釘付けにしている間に、城の最上階を目指す主人公とナナミを待っていたのは、ジョウイとの対決。だが、ゴルドーが放った卑劣な一矢がナナミの胸を貫いて……。

POINT 一瞬の選択肢を見逃すな

ジョウイとの対決シーンでは、主人公たちの背後からゴルドーが現われる。その直後、ゴルドーが矢を放った瞬間に表示される「あぶない!」と「ナナミ!!!」の選択肢では、必ず「ナナミ!!!」を選ぶこと。この選択次第で、エンディングの展開が大きく変わるのだ。

POINT ゴルドーはそれほど強くない

主人公&ジョウイ対ゴルドーの対決。最初に"おさななじみ攻撃"を使ったら、あとは紋章の力をフルに発揮して、強力な魔法攻撃を連発していれば問題なく勝てる。もちろん、回復魔法は主人公の役目だ。



101 本拠地

マチルダでの戦いを終え、主人公たちは本拠地へ。ここでは重体のナナミを囲んでのイベントが起きるが、注目すべきはホウアンがナナミの容態を告げたあと。そこでホウアンがシュウに声をかけると……。

POINT シュウがホウアンに呼ばれると?

このイベントでシュウがホウアンに声をかけられた場合は、ナナミの好感度、108星のコンプリートといった、エンディングをある方向に導く条件を満たしているということ。すなわち、吉兆の証しなのだ。



102 皇都ルルノイエ(戦争イベント)

戦いは、ついに王国軍の中心部へ。この戦争イベントでは、王国軍を全滅させなくても、同盟軍の部隊がルルノイエに辿りつく事で勝利となる。よって、できる限りの部隊に騎馬能力を持たせておいて、機動力に物を言わせて皇都に乗り込んでしまえばいい。序盤は魔法攻撃などをうまく使って、王国軍の部隊を減らそう。

103 皇都ルルノイエ

最終決戦だけに、次から次へとボスが現われ、シビアな戦闘が続く。シード&クルガンとの戦いの前には体力全回復&セーブも可能だが、それまでは地道に進んで行くしかない。回復アイテムを充実させておこう。

POINT ルシアとの最終決戦

三度、主人公たちの前にルシアが立ちふさがる。これまでの戦いと同じく、ポイントは炎攻撃への対処。パーティの全員に"炎のエンブレム"を。

POINT ハーンとの一騎討ち

ルカ以上にセリフのバリエーションが多いので、セリフに応じて対処するのではなく、無難に"攻撃"を選び続けてねじ伏せよう。対決前には回復も忘れずに。

POINT 立ちはだかるシードとクルガン

戦闘の前に旅の封印球で回復とセーブが行えるので、それほど辛い戦いでもない。まずは回復役のクルガンを先に倒し、残るシードに慎重な対処を。

POINT 獣の紋章の化身、シルバーウルフ

最後に待ち受けるのはシルバーウルフ。もちろん、戦闘の前には回復とセーブを忘れずに。攻撃可能な部位が5ヶ所もあるが、最初に狙うのはルーン(紋章球)。ルーンを砕くと頭部への攻撃が可能になるので、あとは片方ずつ、頭部に集中攻撃を浴びせていこう。魔法は出し惜しみせず、強力なものを連発したい。

104 サジャの村

ルルノイエの北東にある小さな村。だが、この村では"ゴールデンハンマー"などの貴重なアイテム(掘り出し物)や、貴重な封印球を入手できる。ただし、紋章師を利用できるのはシルバーウルフとの戦闘が終わってから。

105 本拠地

獣の紋章の化身であるシルバーウルフを倒し、本拠地に凱旋した主人公には、そのまま国のリーダーにおさまるかどうかの選択が待っている。"彼"との約束を忘れていないなら、ここで取るべき選択は……。

106 天山の峠(約束の地)

懐かしのキャロの街の北西にある峠こそ、王国軍のユニコーン隊が駐屯していた天山の峠だ。かつて、心を許しあった友と断崖から身を躍らせたとき、断崖の岩に刻んだ印は何を意味するものだったか。目指したものは同じでも、違う道を辿って行った友に、主人公は最後まで自分野道を示せるのか。欲しかった、"力"の意味は、ここで問われる。

まんが／三重県 田中将司さん

あると便利な封印球の入手法と活用法

最後に、戦闘を有利に導く封印球(紋章)の入手法、活用方法を紹介しよう。ここでは直接的に効果がわかりやすいものをピックアップしたが、もちろんこの他にも有用な封印球は数多くあるし、それらを組み合わせる事で、ここに挙げたもの以上の効果を持たせる事も可能。2度目以降のプレイでは、そんな究極の組み合わせにも挑戦しよう。

返し刃の封印球

弓矢など、飛び道具系の仲間の標準装備

デメリットは相手に反撃された場合に倍のダメージを被る事だが、弓矢などの飛び道具系の武器を使う仲間に宿せば、反撃されることなく2回攻撃の効果だけを得られる。燕北の峠のカットバニー、ミューズ周辺のホワイトタイガーなどから入手。

手技の封印球

2人が宿せば序盤はまずお金に困らない

戦闘で敵にダメージを与えたとき、運がよければその敵が所持しているポッチを余計にもらえる。序盤、キャロの町周辺に現われるカットバニーから入手できるので、ここで2個以上手に入れ、仲間に宿しておけば、序盤でお金に困ることはほとんどない。

怒りの封印球

打撃中心で戦うの仲間には必須の封印球

序盤、ミューズ市の紋章師の掘り出し物で入手できる。怒り状態で特殊攻撃を無限に使えるオウランには絶対に宿したい紋章で、序盤のうちなら"いっしょに"攻撃が使いづらいナナミに宿しておくのもいい。その場合の理想は、怒り＋しでん＋手技の組み合わせ。

火封じの封印球

火とかげの紋章と組み合わせて使おう

火属性の攻撃から受けるダメージを0にできるので、与えるダメージ1.5倍ながらも自分にも火属性のダメージが跳ね返ってくる火とかげの紋章と組み合わせれば、跳ね返りのダメージを受けることなく使いこなせる。王国軍キャンプの食糧調査イベントで入手。

どりょくの封印球

打撃主体の仲間に、ボス戦での切り札

戦闘のターン数が多くなるほど、宿しているキャラの攻撃力を引き上げるという特殊な紋章。攻撃力なら文句なしのビクトールや、ペシュメルガ、ゲオルグに宿せば、終盤のボス戦で活躍。コボルト村の村長の家の前にある、つぼを調べれば入手できる。

バランスの封印球

様々な特殊攻撃がリスクなく使える

紋章の特殊攻撃や"いっしょに"攻撃のいくつかには、効果絶大ながらもその後にバランスを崩し、次のターンで行動不能になるものがある。その場合にこの紋章を宿せば、バランスを崩すというリスクを回避可能。レイクウェスト周辺の"ちゅうちゅう"から入手。

ハンターの封印球

モンスターからアイテムを奪い取れる

シルバーウルフを倒したあと、キャロの主人公たちの家の裏にある想い出の木を調べることで入手。宿すと攻撃の命中率が5%になってしまうが、攻撃がヒットした場合には、そのモンスターが持っているアイテムを確実にもらえる。レアアイテム集めの最終兵器。

封印球集めと両立できない時間制限ありのイベントも

ミューズ市から始まるクライブのエルザ追跡イベントは、特定の場所まで制限時間以内に辿りつき、その時にクライブをパーティに加えている事で発生する。イベントの発生するのは全部で6ヶ所あり、最終的には皇都ルルノイエの北東にあるサジャの村まで、わずか20時間で到達しなければならない。よって、封印球集めとの両立は不可能。



▲制限時間内に目的の場所に辿りつければ、次の場所へとイベントが続いていくが……。



▲目的地にクライブを連れて行かないと、イベントは発生しない。下の表を参考にしよう。

エルザ追跡イベントのタイムテーブル

1. 11時間……レイクウェストの宿屋
2. 13時間……森の村の奥にある木の下
3. 14時間……ロックアックスの宿屋
4. 15時間……ラダトの酒場
5. 制限時間なし……ミューズのジョウストンの丘
6. 20時間……サジャの村





まんが／富山県　泰斗さん

TALES OF PHANTASIA テイルズ オブ ファンタジア

●発売日／98年12月23日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

冒頭からラストダンジョンまでを残らず総解説!!

SFCからPSに移植され、よりパワーアップしたナムコの大作RPG『テイルズ オブ ファンタジア』。今回は3つの時代を越えるメインシナリオをラストダンジョンまでチャート形式で攻略。また同時に、数々のサブイベントや全キャラの特技入手方法までも、余すところなくご案内する。それでは早速、現代編からスタート。

START～現代編（アセリア暦4304年）

主人公クレスが生まれ育ったトーティスの村。ここが冒険のスタート地点。この穏やかな村に起こった悲劇から物語は始まる……。

1：トーティス村

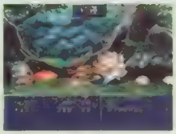
父母と会話後、チェスターと南の森へ狩りに向かう。この時点で、宿屋で置物運びのミニイベントをクリアすれば10ガルド入手できる。また、村人全員と話すことでアップルグミやマスコットを入手可能。

2：南の森

イノシシを追って森の奥（大樹のある場所）まで来るとボア、ボアチャイルド×3と戦闘。これを倒すと、村の半鐘が鳴るイベント発生。村へ戻る。

BOSS ボア
HP：175／EXP：45／ガルド：80

クレスが魔神剣を、チェスターが紅蓮を覚えた状態で戦うのがベスト。魔神剣と紅蓮でボアの突進をひたすら止めて、TPが尽きたらダッシュして接近戦に持ち込んで、そのまま倒してしまおう。



3：トーティス村

壊滅した村で父母と話した後、チェスターと別れ、クレス1人でユークリッドの都に向かう。



4：山道

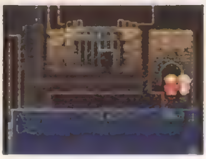
山道を通過してユークリッドへ。途中2本のルートがあるが出口は同じ。北ルートにはアイテムがある。

5：ユークリッドの都

オルソン家で休むとイベント発生。武器をすべてとられたうえ、地下牢へ送られる。

6：地下牢

壁に空いている穴を調べた後、牢の奥に移動。女性の死体に刺さったロングソードを使って脱出してミントを仲間にしたら、バトルアックスを装備して地下水路へ。





7：地下水路

地下水路の奥まで進み、出口にいるクレイデーモンを倒して、脱出する。

BOSS クレイデーモン
HP：250／EXP：77／ガルド：420

G・スラッグ×2、G・バット×2と同時に出現する。まずは接近するザコを1体ずつ片づけるのが先決。ザコをすべて倒したら、最後のクレイデーモンはジャンプ切りから飛燕連脚に持ち込むパターンの連続で倒す。



8：モリスンの家

クレス、モリスン家で起きる。チェスターと再会後、彼とミントとの3人でモリスンを追って地下墓地へ向かう。

9：地下墓地～溶岩地帯

入口付近でトリスタンから魔神飛燕脚を伝授される。彫像を設置して奥へ進み、宝箱からレイスルビーを入手したら、浮遊装置伝いに溶岩地帯へ移動。最深部でゴーレム×2体と戦闘した後、ダオスと対峙しているモリスンに遭遇。そのまま過去の世界へタイムワープする。

BOSS ゴーレム
HP：470／EXP：188／ガルド：410

画面の左右から1体ずつ出現する。クレスは襲爪雷斬で左のゴーレム、チェスターは右のゴーレムを特技で叩き、両側からの挟撃を回避する。この間、ミントはパーティの回復に努めること。



POINT 奥義修得を優先せよ！

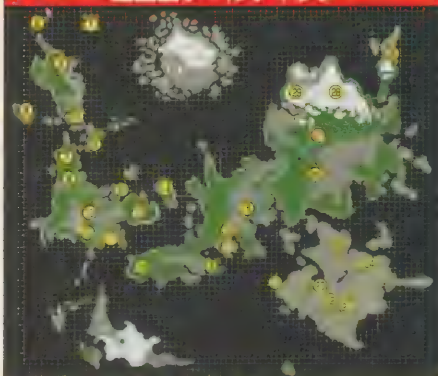
奥義は奥義書を入手した後に、奥義修得に必要な2つの特技の修得率を100%にすることで覚えられる。当然、特技修得率を高めるにはそれを使用せねばならず、必然的にTPも多量に消費されるが、この先のシナリオでは奥義を使用する局面が頻出するため、奥義書入手後は、その修得を優先しよう。

まんが／秋田県 榊雷輔さん

過去編（アセリア暦4202年）

モリスンの法術で100年前の世界に送られたクレスとミント。2人はダオスを打ち破る唯一の手段「魔術」を求めて、過去の世界を放浪することになる。

過去編ワールドマップ



①超古代都市トール ②浸食洞 ③ベネツィア
④デミテルの館 ⑤ハーメルの町 ⑥ローンヴァレイ
⑦ユークリッドの村 ⑧山道 ⑨港 ⑩ベルアダムの村
⑪アルヴァニスタ南西のテント ⑫精霊の森 ⑬エドワード邸
⑭アルヴァニスタの都 ⑮12星座の塔の南西のテント
⑯モーリア坑道 ⑰港 ⑱水鏡ユミルの森 ⑲港
⑳ユミルの森の東のテント ㉑オアシス1 ㉒熱砂の洞窟
㉓オリーブヴィレッジ ㉔オアシス2 ㉕オアシス3
㉖星座の塔 ㉗ミッドガルズ ㉘ヴァルハラ平原
㉙白樺の森 ㉚ダオス城

10：ベルアダムの村

村人と村長の話を聞いた後、村長からワールドマップ、武器屋で魔神双破斬の奥義書を入手。その後、山道を経てユークリッドの村に向かう。

11：ユークリッドの村

村長と話し、彼から紹介されたクラースを訪ねて仲間に加える。クラース家では、チャネリングとモンスター図鑑を入手可能。

12：ローンヴァレイ

谷の入口にある小屋でバートと話し、オパールの指輪を入手。一旦、谷の北にあるハーメルの町へ行き、ここの道具屋でつるはしとロープを購入して、谷に戻ってくる。



谷の中ではつるはしで岩を砕き、ロープで下層に降りながら、瘴気で混乱したシルフたちを倒して3カ所の瘴気噴出穴を岩でふさぐ。最後は谷の深部でシルフと契約を結ぶ。



▲3つの瘴気穴をふさいで、最後にシルフと契約！

13：精霊の森

現代編で猪狩りをした南の森のこと。最深部のユグドラシル前で精霊マーテルと話す。

14：ハーメルの町

壊滅した町で生き残った少女リア（NPC）を加え、魔術師デミテルの追跡を開始する。

15：ベネツィア市

市長の家1階でデミテルの情報を入手後、港にいる船長と話して西の孤島へ船で向かう。なお、北西の家でプロテクトリングが手に入る。防具屋には襲爪千烈破の奥義書を3000ガルドで売る女剣士がいる。



▲この奥義書は必ず買おう。



▲町の北の船着場から出発。

16：デミテルの館

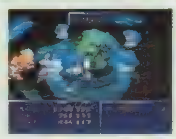


まず書斎の右側にある壺を調べて、デミテルのカギを入手。その後、中庭で木を4回調べ、オークロットと戦う。

オークロットを倒したら大広間のカーテンを開けてプリズムを動かし、写真のように光を屈折させる。これで隠し階段が現れるので、地下に降りてデミテルを倒す。デミテルを倒すとパーティは自動的にローンヴァレイに戻る。

BOSS オークロット

HP：2300／EXP：201／ガルド：864



クレスが襲爪雷斬で一撃を浴びせ、続けて秋沙雨で前衛のオークロットを足止めしつつ叩く。その間にクラースがシルフで攻撃すれば簡単に勝てる。この間、ミントは回復役に回すこと。

BOSS デミテル

HP：2600／EXP：380／ガルド：5600



デミテルとゴーレム×2、レイス×2が同時出現する。後方のゴーレムとレイスはクラースのシルフで対処。クレスは秋沙雨で前方のゴーレムとレイスを倒す。この間、ミントはピコハンを唱え、デミテルの魔法（サタンデーモン）の詠唱を邪魔する。最後はデミテルを倒して終了。





まんが／富山県　いわきゆーしさん

17：ローンヴァレイ

アーチェが仲間に加わり、このときにアクアマリンとルビーの指輪が手に入る。また、小屋にいるバートと話すとチャネリングが手に入る。

POINT 呪文書回収でアーチェ強化

この時点でアーチェ強化のため、呪文書の回収を行っておく。まずはユークリッドのクラース家の本棚、でストーンブラストとアイストーネード。次にベネツィア市長と話した後、ベルアダムでレニオスと会ってサイクロンを回収。また、ベネツィアではライトニングを200ガルド、ストームを1000ガルドで購入しておくことを忘れないようにしておこう。



18：ベネツィア～アルヴァニスタ行きの船上

船内で出遭った男、メイアーとの戦闘が翌日の船上で発生。クレス1人で彼と戦い、これを倒した後にアルヴァニスタに上陸する。

BOSS メイアー
HP：3000／EXP：450／ガルド：4040

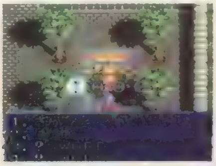
特殊攻撃の「一刀両断」を放つが、その威力は低い。◎ボタンで一刀両断をガードして、直後に虎牙破斬を続けるだけで勝てる。戦闘後に？SWORDが手に入る



19：アルヴァニスタの都

宿に泊まった夜、城内に忍び込み、見張りに見つからないようにレアード王子の部屋へ移動。部屋ではジャミル、アークナイト×2体と戦闘になる。

戦闘後は王と謁見。浸食洞の位置を聞き、冒険者ギルドのマスターからモーリア坑道入坑許可証を貰う。同時に、ジャミルが持っていたガーネットの指輪などを入手。



▲城下ではマッハ少年と競争するミニゲームがプレイ可。



▲城内では敵兵士に見つからないように進むこと。

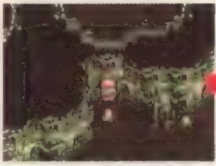
BOSS ジャミル
HP：3500／EXP：666／ガルド：6780

前衛にアークナイト1体が出現、後方のジャミルは魔法攻撃を連発してくる。クラースとアーチェはジャミルを呪文と召喚術で攻撃してジャミルの詠唱を妨害し、その間にクレスはアークナイトを叩くこと。



20：精霊の洞窟

ベルアダムの村の北東にある精霊の洞窟。中に入って北西の場所にある地点の質問は「ヨチイダ」と入力して通過すること。次に下層で迷子になっているクレイアイドルを仲間のもとへ連れて行く。続いて警報を鳴らして、奥へ進み、最深部でノームを倒して、契約を結ぶ。



▲迷子のクレイアイドルを仲間のもとに連れていった後……。



▲警報を鳴らしクレイアイドルがどいた隙にボス部屋に入る。

BOSS ノーム
HP：3400／EXP：2222／ガルド：12345

4体が地上に頭を出しているときのみダメージ判定が発生する。ノームが攻撃形態のときは防御すること。アーチェがサンダーブレードかサイクロンを覚えているなら、その連発だけで楽勝だ。



21：浸食洞

アルヴァニスタ城の魔術研究所で情報を聞いた後、ベネツィアから北海の孤島に行く船に乗って浸食洞へ向かう。

洞窟内ではレバーを切り換えて水を他の場所に流しながら進む。最深部の記憶陣のある部屋に水を満たすとウンディーネが出現。これを倒して契約を結ぶ。



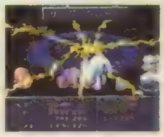
▲準備が終わったら1000ガルド払ってベネツィアから出港。



▲洞窟内深部でレバーを切り換えて水を満たすとボス出現。

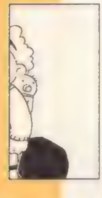
BOSS ウンディーネ
HP：6450／EXP：999／ガルド：8888

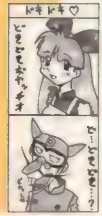
戦闘前にアクアマント、アクアマリンを装備してダメージの軽減を図る。ウンディーネ以外にスクイッド×2、シースラッグ×3体も同時出現するので、クレスは虎牙破斬で敵の前進を阻止。アーチェはサンダーブレードで後方の敵を攻める。他の面子は残りの敵の移動・攻撃を召喚術と法術で防ぎ、最後にウンディーネを全員で倒す。



POINT 洞窟をクリアする順番

精霊の洞窟、浸食洞、熱砂の洞窟の3つをクリアする順番は任意で構わない。しかし、レベル的にはチャート通りの順番がクリアしやすいということを覚えておこう。



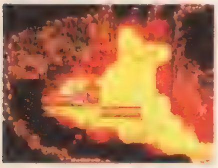


まんが／神奈川県 やまやまさん

22：熱砂の洞窟

モーリア坑道の南の港から1000ガルド払って船でフレイランドに渡り、オリーブヴィレッジ東の洞窟に入る。

洞窟では、まずソーサラーリングを入手・装備し、○ボタンで火花を発射してスイッチを撃ちつつ進む。途中、溶岩のカギを入手。最深部に到達するとイフリートと遭遇、これを倒して契約を結ぶ。



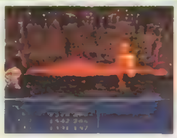
▲ソーサラーリングを装備し、離れた場所のスイッチを撃つ。



▲ここでは右、左、右と3本の柱を撃って道を作ること。

BOSS イフリート
HP：5500／EXP：2525／ガルド：6543

最初にクレスの虎牙破斬でイフリートの接近を阻み、その間にウンディーネ召喚と、アイストーネードで叩く。炎・風属性の魔術は、イフリートを回復させるので、絶対に使わないこと。



23：モーリア坑道

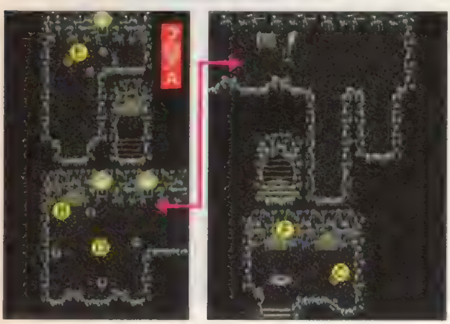
入坑許可証とソーサラーリング、つるはし、地・水・火・風の精霊の召喚術を全部所持した状態でないとB10F階に到達できないので注意すること。最深部ではマクスウェルを倒して、これと契約する。

●モーリア坑道最深部への道

★B1F～B4F

まずB1Fでレバーを切り換えてB2Fへ。B2Fでは石像をスイッチの上に置いてB3Fへ。B3Fでは浮遊装置を使用して別フロアまで移動してスイッチを踏む。これで奥に進み石像を動かすと、B4Fへの扉が開く。

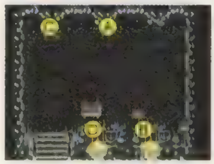
B4Fでは消えたたいまつを2度調べて隠し通路を発見、奥の部屋へ進み、スイッチを踏んでさらに奥のフロアAに移動。フロアAのB地点ではスイッチを「上上下下左右左右」の順に踏む。次はCを踏み、Dの石像をE地点に乗せれば、B5Fへの道が開ける。なお、Fのレバーを切り替えるとB1F～B4F間の直通通路が完成する。



★B5F～B10F

B5Fではマップ右上のスイッチを踏んで扉を抜け、奥の部屋でソーサラーリングを使ってスイッチを撃ち、B6Fへの道を開く。B6Fは通過階。B7Fでは消えたたいまつをソーサラー～で撃つとワープゾーン出現。ワープ先の部屋でワープを3回行うと燭台の部屋に移動するので、ここで全燭台に火を灯して移動。あとは同様に消えた燭台に火を点け下層への道を開く。

B8Fでは消えた燭台を調べた後、奥の部屋でスイッチを踏み、浮遊装置でダメージ地帯を突破。B9Fでは奥の部屋にある宝箱の下のスイッチを踏むとB10Fへの扉が開く。最後のB10Fでは、写真のレバーAを押すとBに出現するワープゾーンを使って石盤の部屋に移動。石盤を調べたらBに戻り、レバーCを押して出現するDのゾーンで祭壇の部屋に移動。ここでは上の祭壇から右回りでイフリート、シルフ、ノーム、ウンディーネを召喚。全召喚後に石盤の部屋へ行くと、マクスウェルとの戦闘に突入する。



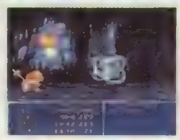
▲ここでは上記のような順番を経て移動すること。



▲祭壇の部屋で4つの精霊を召喚して石盤の部屋に向かう。

BOSS マクスウェル
HP：7500／EXP：3333／ガルド：22222

クレスの襲爪雷斬か虎牙破斬で相手の足を止めつつ攻撃すること。他の面子は魔術と召喚術でダメージを与え、この繰り返しで倒す。戦闘後は奥の部屋で壊れた指輪を入手するのを忘れないように。



24：アルヴァニスタ城

入手した指輪を修復するため、魔法研究所でルーングロムに会い、エドワードへの紹介状を書いてもらう。

25：エドワード邸

アルヴァニスタ西の橋を渡った地点にある邸でエドワードの妻シフと話し、彼を追ってフレイランドへ赴く。

26：オリーブヴィレッジ



3つのオアシスでエドワードの行方を聞いた後、砂漠でバジリスクのウロコを5枚集め、同村の宿で1泊するとエドワードに遭遇。助言を受け、ユミルの森へ向かう。

なお、オリーブヴィレッジの雑貨屋にて、写真の位置を調べると隠し通路がある。この先に4つの宝箱があるが、実は売り物。不用意に取ると全部で23万ガルド請求され、払えない場合はこれらを二度と入手できなくなる。



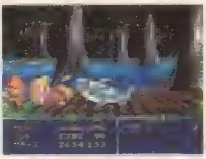


まんが／大阪府　三日月哀さん

27：アルヴァニスタの森

ルーングロムと話した後、宿で1泊。翌日、彼からエンブレムを貰う。ここで一旦、アーチェが仲間から外れる。

28：水鏡ユミルの森



アルヴァニスタ東の橋を渡って大陸沿いに南下後、水鏡ユミルの森に入ってエルフの集落へ。ここでシナリオ進行上、アーチェと必ず離れることになる。

29：エルフの集落

村の北にいる族長のブラムバルドと会見後、彼の案内で村の奥にあるトレントの森へ向かう。

30：トレントの森

「トンボ」「ブッシュベイビー」「カッコウの声」のすべてが揃っている方向が石盤への正解ルート。迷ったらそれらの目印を探して進む。森の奥の石盤の場所で、契約の指輪（トパーズ、ムーンストーン）を修復し、集落に戻る。

31：エルフの集落

アーチェがエルフに囚われているが、エルフの女性に助けられるイベントが発生する。

POINT 4つの奥義書を入手しておく

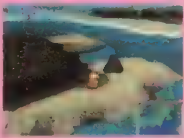
この時点からヴァルハラ戦役開始までに入手できる奥義書は4つ。ゲーム後半でも入手できるが、奥義修得を優先することを考え、ここで手に入れよう。

●魔神閃空破



魔神剣と閃空烈破を複合させた奥義。12星座の塔から南西に行ったキャンプで修行している剣士に話し掛けると、タダで入手できる。

●獅子飛燕脚



獅子戦吼と飛燕連脚の複合奥義。ユミルの森から南西に渡った場所にあるキャンプにいる老人と2度話せば、12000ガルドで購入できる。

●鳳凰千烈破



鳳凰天駆と秋沙雨を複合させた奥義。エドワード邸から南西に赴いた場所にあるキャンプで剣士に話し掛ければ、タダで奥義書を入手できる。

●襲爪飛燕脚



襲爪雷斬と飛燕連脚の複合奥義。ヴァルハラ戦役前にミッドガルズの都の北部（写真参照）に行くと、隠れている町人から18000ガルドで購入できる。

32：12星座の塔

フレイランド北部の12星座の塔に入る前にミッドガルズに立ち寄ると、アルテミスにエンブレムを奪われるイベント発生。塔をクリアすればエンブレムは返してもらえる。

塔内は6階構造。内部には文字が書かれた石盤と複数の石像がある。石像のスイッチを入れると音楽が変わり、階ごとに対応する曲にすることで上の階への扉が開く。2階では勇ましい歌、3階は楽しげな歌、4階は静かな歌、5階は暗き歌、6階は勇ましい歌を流すこと。こうして最上階に行くと、ルナと契約を結べる。



▲何度切り換えても、最後に正解BGMが流れればOK。



▲途中で塔を出ると、仕掛けはリセットされる。注意！

33：ミッドガルズ

ミッドガルズ城の入口にいる兵に話しかけるとイベント開始。この後、エドワードと再会→ライゼンと部下の話を聞く→国王に謁見→ローンヴァレイでバートと話す→ミッドガルズ城でエドワード死亡→ヴァルハラ戦役作戦会議、とイベントが続く。ここでクラース再合流。

34：ヴァルハラ平原

ヴァルハラ戦役開始。一行は別働隊として平原最深部に進み、イシュラントを倒す。

●平原での注意点

平原では姿の見えるモンスターと接触することで戦闘に入る。戦役中はイシュラントを倒すまで平原から出られないが、平原の途中にある2地点のキャンプでは回復アイテムが支給されるほか、休息をとれる。

なお、戦役中はカウントがなされ、1000歩歩くごとに1日が経過、休息をとると300歩が加算される。最終的に2000歩以内でボスに辿り着くと戦役後に50000ガルド、2000～6000歩以内だと10000ガルドの報奨金を貰える。また、戦役後に平原を訪れると、途中のテントにいる男から龍爪閃空破の奥義書を入手できる。



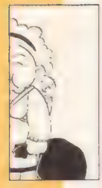
◀テントに泊ると回復できるが、タイムロスになってしまうのだ。

BOSS イシュラント

HP：5500／EXP：2222／ガルド：9990



ドラゴントゥース×1、ドラゴニュート×2と同時出現。イシュラントを土属性魔術とノームで攻撃する一方、クレスは前進して敵の接近を防ぐ。風属性魔術はイシュラントを回復させるので使用は厳禁。

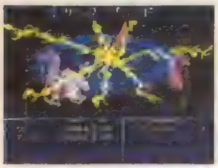




まんが／群馬県　のみねこさん

35：ミッドガルズ

城から出ると自動的にワープし、ヴァルキリー遭遇イベント発生。このあとペガサスに乗っての空中戦に続き、クレスとアーチェの2人による敵との5連戦（最後はイシュラント戦）が行われる。空中戦後は、ライゼンからインデグニションの呪文書を入手する。



▲アーチェの魔術により、速攻でカタをつけるが良策。



▲クレスは前進すると同時に、回復役も兼任。

●空中戦の注意点

空中戦ではクレスが全特技を使用できず、武器がクーングニルに固定されるため、斬りと突き、上空攻撃しかできない。また、同行者はアーチェのみ。結果、必然的にクレスが前進しながら力押し、アーチェが魔術で後方支援する戦術がメインとなる。なお、回復のタイミングが微妙なので、その点に注意すること。

BOSS イシュラント

HP：5500／EXP：2222／ガルド：9990

ウィングデビルなどを護衛に付けて登場。他の空中戦同様、クレスで力押ししてイシュラントの魔術詠唱を妨害、その間にアーチェの魔術で叩く（レイが効果的）。なお、HPはアイテムでマメに回復させよう。



36：ダオス城

ヴァルハラ平原を北東へ抜けた半島上にあるダオス城に侵入。城の奥でダオスを倒す。

●ダオス城侵入手順

①：1F北西の通路上にある切り換えスイッチを踏んで、扉のカギを順に外す。

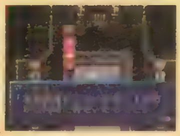
↓

②：2F、写真Aの地点にある4つのスイッチを「上下右左下上」の順に踏み、後に別フロアに出現する宝箱から「おうごんのカギ」を入手する。



↓

③：テーブルの左右にある4つのスイッチを、アーチェと一緒にタイミングよく踏む。20回失敗するとクラースが代わりに解除してくれる。



↓

④：石像を下の階に落とし、スイッチの上に移動させる。

↓

⑤：パーティメンバーの中から任意の1名と別れ、途中のスイッチの重しになってもらう。

↓

⑥：最上階の手前のフロアでゲートキーパー（ジン）と3人パーティの状態で戦闘。勝つと、「ふしぎなてかがみ」を入手。

↓

⑦：3枚鏡があるフロアにて、鏡の前で◎ボタンを押して鏡の世界へワープする（最初のワープ時のみ、リッチと戦うことになる）。

↓

⑧：「逆」と書かれた看板付近のスイッチを「上下左右下上」の順に踏み、出現した宝箱から「おうごんのカギ」を入手する。

↓

⑨：別れた任意の1名と再合流。次にアーチェと別れ、⑤のスイッチを押してもらう。

↓

⑩：石像を落とした穴から下にいるアーチェを呼び、合流する。⑨でアーチェ以外の人物をスイッチ押しに任命していた場合、スイッチ位置まで徒歩で行き、再合流する必要がある。

↓

⑪：4人揃った状態で四方封印術を破る（4人パーティの状態で扉の前に行く）。

↓

⑫：最深部手前の道にいるイーヴルロード×3体と戦う。

↓

⑬：ダオスの玉座前で、対ダオス戦。

BOSS ジン

HP：7100／EXP：582／ガルド：3230

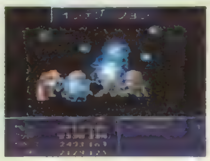
高速での体当たり攻撃とトラクタービームの魔術で攻撃してくる。突進はスピードも速く当たりも強いので、確実に防御して反撃すること。ジンが詠唱を始めたら、すぐに攻撃をかけて詠唱を止める。



BOSS イーヴルロード

HP：6400／EXP：298／ガルド：3630

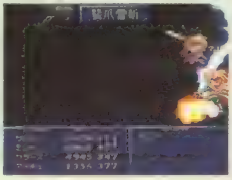
サモンデーモンの魔法を3連発で食らうと痛く、即死も有り得る。前衛の1体はクレスが叩き、後衛2体は残るメンバーがインデグニションとウンディーネで攻撃。虎牙破斬で右端に3体とも追いつめてハメ殺しにするのも良策。

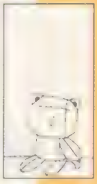


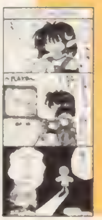
BOSS ダオス

HP：30000／EXP：2222／ガルド：9999

イーヴルロード×2体を従えて出現。まずクレスが虎牙破斬でイーヴルロードを押しやり、ダオスと重ねて鷹爪雷斬か鷹爪千烈破で硬直状態に持ち込む。この間、アーチェたちはインデグニションとシルフでダオスを攻撃。ミントは戦闘補佐と回復に専念させる。このパターンを繰り返せばOK。光属性の攻撃をダオスが放つこともあるので、戦闘前にミスリルメッシュとリフレクトリングを装備するのが無難だろう。







まんが／東京都　まじんさん

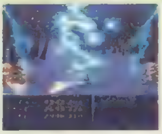
37：アルヴァニスタ～エドワード邸

ルーングロムと共にエドワード邸へ行き、そこにあった本から超古代都市トールの情報を得る。その後、任意の宿に泊った翌日、ユニコーン捜しを決定する。

38：白樺の森

ヴァルハラ平原北西に位置する白樺の森に入り、ミントとアーチェだけで行動。森の奥でミントとユニコーンが遭遇するとイーヴルロードが出現。クレスとクラースでミントの元へ走り（途中でアーチェと合流しておくこと！）、イーヴルロード×3体を倒してユニコーンホーンを入手。

BOSS イーヴルロード
HP：6400／EXP：298／ガルド：3630



3体が出現して、サモンデーモンを放ってくる。戦うパターンはダオス城と同様で構わないが、ここではミントが戦闘に参加しないため、クレスの力押しと召喚・魔術により、攻撃が途切れないよう注意しながら速攻でカタをつけよう。

39：精霊の森

ユグドラシルを復活させた後、ベネツィアから船を経由して超古代都市トールへ向かう（乗船料1200ガルド）。

40：超古代都市トール

建物の北西にある場所でまずトランプを入手したら、中央の建物のセキュリティパネルを調べて建造物内に入る。その後、コモン・キーを入手してマザーコンピュータルームで都市機能を復活させたのち、時間転移で現代に向かう。



◀コモン・キーのある宝箱が設置された部屋では、どの宝箱に鍵が入っているかは毎回ランダムとなる。これといった正解は存在しないので、鍵入手まではしらみつぶしに当たろう。

41：地下墓地（現代）

トリニクス・D・モリスンとチェスターに止めを刺そうとするダオスと遭遇。これを倒した後、脱出する。

BOSS ダオス
HP：45000／EXP：5555／ガルド：25552



時間転移の直後に戦闘にすぐ突入するため、まずトールでの転移前に装備を整えておくこと。戦闘開始後は虎牙破斬系の特技で画面端にダオスを追いつめて、そこから襲爪雷斬系で釘付けにし、その間にアーチェのインテグニションとクラースのシルフかルナで攻撃。ミントは回復役に専念。

未来編（アセリア暦4354年）

ダオスを倒したと思ったクレスたち。しかしダオスは間一髪、50年後の未来に脱出して生きており、そこで猛威を奮っていた。50年後の世界から来たハリソンの知らせを受けたクレスたちは、三度時間を越える旅に出る。

42：モリスンの家～トール（現代）

未来へ旅立つことを決定。トールのコモンルームで時間転移機を作動させて未来へ旅立つ。



43：ミゲールの町

ハリソンからワールドマップを貰う。この時点でチェスターも仲間に加わっている。なお、ここで宿に泊るとチェスターの特訓イベント発生。続けてミゲール道場の受付嬢と話して宿に泊ると、クレスが冥空斬翔剣を覚える。

44：ベネツィア市～ユークリッドの都

港にいるハリソンと会うと強制イベントにより、ユークリッドの都まで戻ることになる。ユークリッドでは市長の家でピアノの先生イベントが発生。一旦、市から出て再度市長の家の少女をたずねると、このサブイベントが進行。これを6回繰り返すと、ミントの称号が「ピアノのせんせい」になる。

この後、ユークリッド国立アカデミーでスタンリーたちと話すと、サードニックスの指輪を譲り受ける。また、ここでユークリッド王に謁見すると、80000ガルドの準備金を得ることができる。



未来編ワールドマップ



①超古代都市トール ②浸食洞 ③ベネツィア市
④デミテルの館 ⑤ローンヴァレイ ⑥フリーズキール
⑦ユークリッドの都 ⑧山道 ⑨港 ⑩精霊の洞窟
⑪ミゲールの町 ⑫精霊の森 ⑬モリスンの家
⑭ヴォルドの洞窟 ⑮モリスン魔術研究所
⑯鉱山跡 ⑰常闇の町アーリィ ⑱闇の洞窟
⑲水鏡ユミルの森 ⑳港 ㉑モーリア坑道
㉒12星座の塔の南西のテント ㉓ユミルの森の東のテント
㉔港 ㉕ギースショップ ㉖オアシス1 ㉗熱砂の洞窟
㉘オリーブヴィレッジ ㉙炎の塔 ㉚オアシス2
㉛オアシス3 ㉜12星座の塔 ㉝ヴァルハラ平原
㉞白樺の森

まんが／青森県 くめた夏緒さん

POINT ユークリッドの武術大会

ここで武術大会に出場して8連勝すると、獅子吼破斬の奥義書を、9連勝すると「チャンピオン」の称号が手に入る。またそれら以外にも9戦目のガルフビーストを倒すことで様々なアイテムの詰め合わせが手に入る。

なお、ガルフビーストを計8回倒した後、9回目のガルフビースト戦に挑むと、『テイルズ オブ デスティニー』の主人公スタンの妹リリスが乱入して、彼女との戦闘に入る。これを倒すとS・D(ソーディアン・ディムロス：クレス用武器)を入手できる。


▲武術大会に臨むときは、ダマスクスソードとテクニカルリングを装備するのがおすすめ。

45：ヴォルドの洞窟

ミゲールの南西にあるヴォルドの洞窟に入り、コイルに向かってソーサラーリングを撃てば、電気が発生して扉が一定時間開く。これを繰り返して深部に進み、ヴォルドと戦って倒したら契約を結ぶ。

●ヴォルドの洞窟クリア法







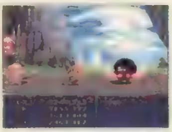
最初は写真Aの地点。ここで壁を背にしてソーサラーリングでコイルを撃つ。電流が流れて扉が開く時間は1秒少々なので、この間に抜ける。

第2ポイントは写真Bの地点。ここではまず別フロアの通路になっている壁（写真C）を抜け、奥のスイッチを踏んでB地点に戻り、その真南にある隠し部屋のスイッチを押す。これでコイルが直列配線に変わるので、あとは同様に電流を流して抜ける。

第3ポイントはフロアD。ここではJのコイルを撃ってKの壁を抜け、Mを越える。Nは見えない壁なので、そのままOまで進んでスイッチを切り換え、Pのコイルへの通路を開く。最後はQのスイッチで配線を直列に切り換え、Pを撃ってRまでダッシュして抜ける。最後のフロアでは一番右から順に3つのコイルをダッシュしながら撃ち、開いた扉に飛び込めば最深部に至る。



BOSS ヴォルド
HP：28000／EXP：5656／ガルド：43210



ハタモト×2体、カーカス×1体と共に出現。ヴォルドは遠距離ではサンダーブレード、近距離では雷で攻撃してくる。サンダー～の詠唱は短く、連射されると危険。クレスは前に出てザコ3体を攻撃、アーチェはゴッドブレス、クラースは詠唱時間の短いシルフでヴォルドを狙うこと。なお、雷・光系の攻撃でヴォルドは回復するため、襲爪雷斬系の特技とインテグニション、ルナの使用は厳禁のこと。

46：ユークリッド国立アカデミー

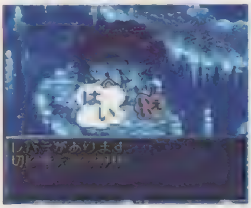
アカデミーでスタンリーと話し、レアバードとウイングパックを入手。レアバードで空を飛んで移動可能になる。

47：アルヴァニスタの街

アルヴァニスタ王と宮廷魔術師ルーングロムに謁見。3種の武具と魔剣の話を聞き、その後で魔術研究所にてフリーズキールの情報を入手する。

48：フリーズキール～氷の洞窟

アルヴァニスタ北の島にあるフリーズキールに移動。教会を調べて氷の洞窟に潜入。洞窟B5Fにいるフェンビーストを倒してヴォーパルソードを入手する。



◀B5Fのスイッチで地底湖の水を抜き、B6Fに降りてそこのスイッチで洞窟の気温を下げる。あとは水を再度B5Fに戻すと地底湖が凍るので、そこを渡って最深部に辿り着く。

BOSS フェンビースト
HP：30000／EXP：2468／ガルド：12345

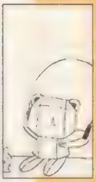


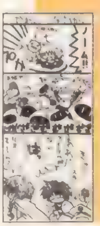
鉤ぎ爪での単体攻撃と氷柱による全体攻撃を仕掛けてくる。呪文の詠唱を止めるために、クレスは前進して秋沙雨でフェンビーストを連続攻撃して釘付けにしておき、この間にアーチェがファイアストームを唱えて叩くパターンが効果的。なお、水属性の攻撃では敵のHPが回復するので、使用は厳禁のこと。

49：炎の塔

オリーブヴィレッジ南東にある炎の塔では、フラムベルグを倒してフランヴェルジュを入手するのが目的。同時に宝箱からエクスプロードを手に入れておくこと。塔に入る前にはルーンボトルで「ほのおのおまもり」を「こおりのおまもり」に変化させ、全員に装備しておく。

また、この塔にはワープゾーンがあり、これを抜けて進んだときにクレスのレベルが40以上だと、オーディン（HP：100000）との一騎打ちが発生する。彼に勝つと、強化されたクーングニルと「Jのちょうぞう」が手に入る。





●回収ルートとクリアルート

炎の塔では入口正面の扉から続く宝箱回収ルートと、入口右手の扉から続くクリアルートの2つがある。ここでは回収ルートから先に攻略し、7階にあるエクスプロードの呪文書を入手。続けてクリアルートに向かう。

クリアルートでは4Fの石像を扉から遠ざけると扉が開くので、続けて5Fで4体のフレイムソード（HP：15200）を倒して通路を開く。あとは最上部でフラムベルクと戦おう。

BOSS フラムベルク
HP:45700／EXP:6556／ガルド:19891



フラムベルクと3体のインフェルノが登場し、火属性の攻撃で攻めてくる。出現時は左右に2体ずつ分かれているので、まずクレスの襲爪雷斬キャンセル→襲爪系の攻撃で右の2体を抑え、その間に水属性の魔術（タイダルウェーブ）などで左側の2体を倒す。あとはクレスが抑え続けている右の2体を同様に水属性攻撃で叩けば簡単に倒せる。

50：水鏡ユミルの森〜トレントの森

フランベルジュとヴォーパルソード、過去のトールで入手済みのダイヤモンドの指輪を持って、トレントの森の奥にある石盤に向かう。ここでオリジンと戦闘。彼を倒して契約を結び、同時にエターナルソードを入手する。

BOSS オリジン
HP:45000／EXP:8765／ガルド:8888



アルラウネ×3体と同時に出現する。遠距離からの呪文攻撃はないが、中距離からの「カラップス」を受けると即死の恐れあり。戦闘が始まったらクレスの次元斬でまずアルラウネ3体を倒し、続けて襲爪系奥義でオリジンを固める。この間、他のメンバーはオリジンを光・無属性系以外の手段で攻撃し続けて倒す。

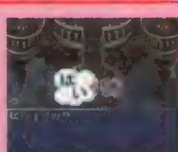
51：アルヴァニスタの都

ルーングロムと話し、ダオスの手がかりを聞く。この後でアルヴァニスタ南方にあるアーリィに向かう。

52：常闇の町アーリィ

アーリィの宿で一泊。イベント後、アーリィの西の洞窟から次元の狭間を抜けてダオス城に侵入する。なお、侵入前にはアーリィの喫茶「寝坊」にいる調査隊からデリスエンブレムを貰っておくこと。

POINT ダオス城本格攻略の前に…



あとはダオス城での最終決戦のみだが、実はダオス城に一度入って引き返したときのみ発生するイベントが隠されている（詳細はP26参照）。これらはクリアしておけ！

53：ダオス城

入口から入ってすぐの場所にいるDARK EYE？を倒し、デリスエンブレムを回収しつつ進行。6階でSEAL EYE？を倒して更に先へ進み、最上階へ向かう。

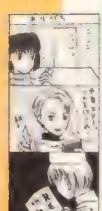
●【ダオス城攻略チャート】

①：1F入口付近にいるDARK EYE？を倒す。
↓
②：1FのDARK EYE？を倒した場所から右奥にあたる部屋のレバーを引き、2Fにつながる扉を開く。
↓
③：2F南西奥の部屋にあるレバーを引き、2F北西にある部屋への扉を開く。
↓
④：2F③で開けた部屋へ行き、石盤を読む。
↓
⑤：3Fに昇って十字路にある床の石盤を踏むと、デリスエンブレム未装備のキャラはB1Fの地下牢へ飛ばされる。
↓
⑥：3F、十字路先の各地点にいるハンゾウを倒し、デリスエンブレムを回収（ハンゾウ1体が1個のデリスエンブレムを所持。数が足りない場合は1、2Fにエンカウント出現するROAM EYE？を倒して入手）したら、B1Fで仲間と合流。
↓
⑦：⑤〜⑥を人数分繰り返し、仲間全員にデリスエンブレムを装備して先に進む。
↓
⑧：⑤の石盤から左奥にいった地点の扉を抜けて4Fへ（5人以上の仲間が揃わないと昇れない）。
↓
⑨：4F南西の部屋にいるSEAL EYE？×2体を倒す。
↓
⑩：⑨の部屋の奥にあるレバーを引くと、4F北東の階段の途中にある扉が開くので、そこを抜けて5Fへ。
↓
⑪：5Fに昇ってすぐの石盤から遠い順に、5Fに配置されている全部のスイッチを踏み、石盤の右上（記憶陣の右上）にある扉から6Fへ。
↓
⑫：6Fに昇ってすぐ北側にある部屋で鏡を調べ、6Fの別フロアにワープする。
↓
⑬：6F南西の部屋にいるSEAL EYE？×2体を倒す。
↓
⑭：⑬の部屋のフロア見取り図を見て、隠し通路を把握。
↓
⑮：6F入口フロアの右に入った隠し通路を通って、7Fへ。



▲仲間と分断されるので、デリスエンブレムを入手したらすぐに仲間1人を助けて戦力回復を図りつつ、先へ進む。





まんが／東京都 那由他さん

BOSS DARK EYE?
HP:56000/EXP:5100/ガルド:12345



遠距離からはロックマウンテン、近距離では体の刃で回転攻撃してくる。また、ワープで一気に接近するので、密集隊形の中心で暴れられると痛い。クレスの獅子閃吼や虎牙破斬で画面端に吹っ飛ばしておき、DARK EYE?の弱点であるレイやルナで叩くこと。

BOSS ハンゾウ
HP:13800/EXP:1601/ガルド:1968

攻撃を加えると変わり身で丸太を残して頭上から強襲するなど、トリッキーな攻めを繰り返す。ただし、全体攻撃をかけてこないので、回復にさえ気を配っていれば、力押しでも勝てるだろう。

BOSS SEAL EYE?
HP:62000/EXP:6200/ガルド:10000



遠距離からゴッドブレス、近距離からは回転攻撃を仕掛けてくる。また、DARK EYE?と同じくワープで接近してくるため、絶え間ない攻撃で動きを封じること。光属性に弱いので、DARK EYE?同様に画面端に封じ込んだ状態でレイやルナで叩くのが最良。

POINT 最後のダオス戦の前に

ここまで来れば、あとは最上階のダオスを倒すのみ。ただしダオスは桁違いに強くなっている。パーティのレベルが平均45以下だと勝つのは難しいだろう。

EXイベントを制覇せよ!

ここでは未来編以降に出現する、シナリオの本筋に関係しないサブイベントの数々を解説。中には強力な呪文書や召喚術を手に入れる機会があるので、ダオス城での最終決戦前にすべてクリアしておくことをオススメする。

EX1:西の孤島

過去編でデミテルと戦った西の孤島で、過去にデミテルがいた場所にテンペストの呪文書がある。

EX2:熱砂の洞窟

イフリートのいた熱砂の洞窟では、すずの忍術書・曼珠沙華が入手可能(すずが仲間にいることが条件)。この曼珠沙華は炎の塔にいる忍者からも510000ガルドで買える。炎の塔で曼珠沙華を手に入れた場合、熱砂の洞窟の宝箱は?SWORDに変化する。

EX3:ローンヴァレイ

精霊シルフがいたローンヴァレイで、すずの忍術・鎌鼬を530000ガルドで買える(すずが仲間にいることが条件)ほか、契約の指輪・アメジストを入手可。アメジストは闇の洞窟にいるシャドウとの契約に使用する。

EX4:12星座の塔

12星座の塔には、忍術書・雷電がある。ただし、すずが仲間にいないと同忍術書は入手できない。雷電はヴォルドの洞窟にいる忍者から52万ガルドで買うこともできる。その場合、12星座の塔の宝箱は?SWORDに変化する。

EX5:精霊の洞窟

ノームと契約を結んだ精霊の洞窟では、契約の指輪・サファイアを入手できる。サファイアは、後にモーリア坑道の下層でグレムリンレアーと契約するのに必要。

EX6:浸食洞

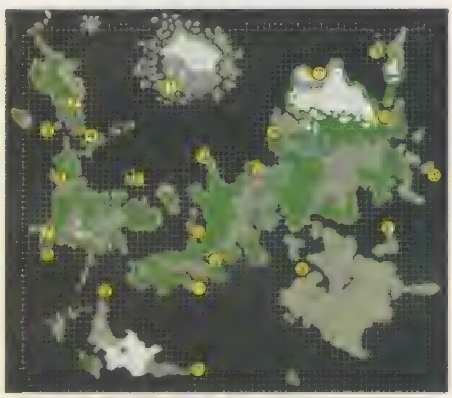
過去の世界でウンディーネと契約した浸食洞。ここを再度訪れると、その奥でアーチェ用の呪文書・メイルシュトロームを入手できる。

EX7:超古代都市トール

超古代都市トールには精霊アスカがおり、マザーコンピュータでアスカについて検索すれば契約できる。ただし、契約に必要なトパーズの指輪はオリジンに修復してもらっていなければならない。なお、トールにいるロボットに話し掛けると、アーチェが主人公の横スクロールSTG「GROOVYアーチェ」をプレイできる。

EX8:アイフリードの宝

ベネツィアなどで情報を聞ける「アイフリードの宝」に関するサブイベント。これは最後のダオス城に入った後のみ発生。ダオス城から戻り、フリーズキールのスーパーにいるグラハムに話しかけると、宝は世界各地22カ所(下のマップ参照)の海岸線に埋められていることが判る。



EX9:ギースショップ

オリーブヴィレッジ南の海上に位置する小島には鍛冶職人のギースが住むショップがあり、ここでは貴重な武具とコンボコマンドが売っている。コンボコマンドは400000ガルドと少々高いが、買って装備すると、コマンド入力で特技を出せるようになる特殊アクセサリーだ。





まんが/宮崎県 秋山たつみさん

EX10：モーリア坑道・下層

モーリア坑道B10F以下には更にB21Fまでの下層があり、これもダオス城に一度入ることで出現する。B10〜15Fは、下に降りるだけの単純構造だが、B16F以降は少なからず仕掛けがある。なお、B16Fの瘴気が立ち込める部屋ではグレムリンレアーと契約できる。また、最下層ではワイヴァーンを倒して財宝を回収すると同時に、プルートと戦ってこれを倒すと、契約を結ぶことができる。



▲B16Fのこの位置に来るとグレムリンレアーと契約できる。



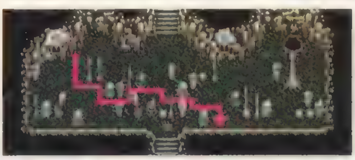
▲B16Fは一歩歩くごとにHPの5%が減るので要注意。

●B17F〜B20Fの仕掛け

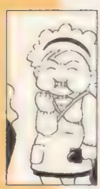
B17Fには床に置かれた4つのスイッチがあるが、B17FからB18Fへ行く場合は左から1→2→3→4→2番目の順に、B18FからB17Fへ戻る場合は、Cのスイッチの右から1→2→3→4→2番目の順に踏めば通れる。

B18F〜B20Fはフロア全体が真っ暗なのでブルーキャンベルとグリーントーチを使用すると、おぼろげながらマップ構造を把握できる。なお、B18階にはブラックホールの呪文書があるほか、B19〜20Fにも多数のレアアイテムがあるので、確実に回収しておくこと。

続いて、B20F最深部にある石像は、正面に立った者を像の向いている方向に吹き飛ばしてしまうため、下記の矢印の順に飛ばされなくてはB21Fへの階段に到達できない。



◀B20Fでは、この矢印の順に進んでいかないと、B21Fに続く階段に到達できない。



BOSS ワイヴァーン

HP：41000／EXP：10000／ガルド：10000



飛行タイプで移動速度が速いため、攻撃がヒットしにくく、また攻撃力も高い。戦闘前にクレスと後列の3人を離して隊列設定しておき、戦闘開始と同時にクレスを敵に突っ込ませて囮とする。あとは襲爪雷斬からキャンセル襲爪飛燕脚で敵の動きを封じ、呪文と召喚術で攻撃。風属性の攻撃はワイヴァーンを回復させてしまうので使用しないこと。



BOSS プルート

HP：45000／EXP：9900／ガルド：15500

プルートが画面右、ケルベロス×1体が画面左に位置した状態で戦闘が始まる。戦闘前には隊列をクレス先頭の中心密集型に変更、最後列のキャラに「自分を守れ」の指示を出す。あとは戦闘開始と同時にミントがプルートに対してサイレンス。クレスは閃空裂破からの鳳凰天翔脚か次元斬でプルートを攻撃。アーチェはビッグバンかメテオスォームでケルベロスを最初に倒してしまうこと。

EX11：闇の洞窟

アーリィ東に位置する闇の洞窟。ここの深部では闇の精霊シャドウと契約を交わせる。ただし、深部に到達してシャドウと契約するまでにはレッドランタン、グリーントーチ、ブルーキャンドル、アメジストの指輪が必要となる。

なお、先に解説したモーリア坑道でプルートと契約するのに必要なエメラルドは闇の洞窟にあるため、ここともーリア坑道深部を最短手順でクリアするには、モーリア坑道深部でレッドランタン入手→闇の洞窟でエメラルド入手→モーリア坑道でプルートを倒すという手順が必要となる。

また、ここのB2Fには女忍者がおり、彼女に540000ガルド支払うと、忍術・児雷也を教えてもらえる。ただし、すずがパーティ内にいないと、この忍者は出現しない。



▲すずが仲間にいるなら、児雷也を修得しておきたい。



▲プルートとの契約に必要なエメラルドの指輪も取っておく。

●B1F〜B3Fの仕掛けの解き方

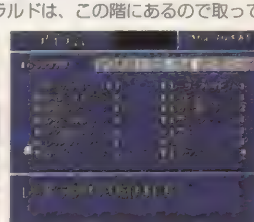
入口の石盤に書かれている「光を発する道具」とは、前述のレッドランタン、グリーントーチ、ブルーキャンドルのこと。道なりに進んで行くと「闇を照らす赤き光」と書かれた石盤があるので、レッドランタンを点けてやればB1Fへの扉が開く。

B2Fには「闇を照らす紫の光」と書かれた看板があるが、ここでは例の3アイテムを光の3原色に見立て、レッドランタンとブルーキャンドルを点火して紫の明かりを灯す。その先にある石盤の「白き光」では、これにグリーントーチを加えて点ければ、先に進める。

続いて、B2Fの奥には「4時48分に火を放て」と書かれた石盤がある。これはクレスの影を、時計の針に見たてて4時48分に合わせろということ。長いほうを左上、短いほうを右下に伸びるように調節したら、あとはソーサラーリングで火を放てばOKだ。

最後のB3Fの部屋には、4つの石盤とスイッチ、床に書かれた謎の円があり、石盤には「文を読むのではない。頭で考えよ」と書かれている。この"頭"とは知恵ではなく、文頭を示す。つまり残り3つの石盤の文頭を繋ぎ合わせ、「右下と左上の灯りをつけて丸の上で30秒待つ」という文章を導き出せばよい。あとは文の通りにすれば、シャドウのいる部屋への扉が開く。なお、プルートとの契約に必要なエメラルドは、この階にあるので取っておくこと。

▶アイテム画面で◎ボタンを押し、ランタンやキャンドルを点火させながら奥へ進む。



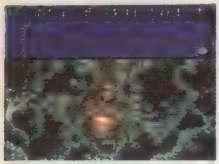


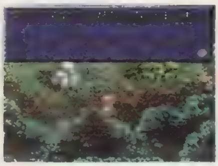
▲B3Fでは、円の上で30秒待てばOK。

まんが／東京都 まじんさん

EX12：トレントの森・深部

一度、最後のダオス城に入った後でエルフの村に行くと武具屋のエルフから神聖な丸太の話が聞ける。神聖な丸太があるトレントの森・深部に入るには、森の奥の石盤に向かってオリジンを召喚すればよい。ただしこの森はゲーム中で最大規模のマップで、内部にはループゾーンまでが設置されている。また、森の深部にいられる時間はクラースのTPが0になるまでの間なので、中に入る前はムーンクリスタルやターコイズをクラースに装備させ、常に残りTPに気を配っておくこと。


▲内部にはレアアイテムが多数あるので手に入れておきたい。


▲クラースのTPが0になると探索は終了となってしまう。

EX13：忍者の里（＆試練の洞窟）

トレントの森の北西奥にある忍者の里。ここにいるすずを仲間にする方法は、ヴォルトの洞窟で会ったのち、下のチャートの通りに進めばOKだ。

●すずを仲間にするためのチャート

①ヴォルドの洞窟入口付近で初めて登場したすずと、続けて洞窟内でも会う。2度目の時点ではクレスが彼女を助ける（負けてもOK）。

↓

②：トレントの森の北西奥にある里の入口ですずに会い、忍者の里へ入る。

↓

③：すずの両親を探してほしいという頭領の依頼を受ける。

↓

④：ユークリッドの武術大会で8連勝し、乱入したすずの両親と戦闘。

↓

⑤：忍者の里へ戻り、頭領に報告すると、その後ですずがパーティに加わる。

●試練の洞窟とは？

頭領の家の右にある井戸の中は、忍者の試練場である洞窟になっている。この洞窟を先に進むには、すずが初期装備以外の忍術を覚えてなくてはならない。なお、同洞窟では壱～伍に分けられた部屋でこすけ、じんぱち、じゅうぞう、さいぞう、さすけの5人の忍者と1対1の戦闘になる。負けてしまっても再挑戦は可能。最深部の部屋では、にんとうくろゆりと「しのび」の称号を得ることができる。



奥義・魔術・召喚術・忍術 入手条件一覧

	奥義書	奥義書の入手方法・場所・修得法と時代
奥義	魔神飛燕脚	地下墓地の入口でトリスタン師匠に習う（現代のみ）
奥義	鷹爪飛燕脚	ミッドガルズにいる男から18000Gで買う（過去）／アルヴァニスタ城2階の剣士から18000Gで買う（未来）
奥義	獅子飛燕脚	アルヴァニスタ南東のテントで旅人と2度話し、12000Gで買う（過去・未来共通）
奥義	魔神千裂破	アルヴァニスタの都で冒険者ギルドにいる兵から6000Gで買う（過去・未来共通）
奥義	鷹爪千裂破	ベネツィアの防具屋にいる剣士から3000Gで買う（過去・未来共通）
奥義	鳳凰千裂破	エドワード邸南西のテントにいる放浪者から買う（過去・未来共通）
奥義	魔神閃空破	12星座の塔南西のテントにいる剣士から買う（過去・未来共通）
奥義	鷹爪閃空破	ヴァルハラ戦役後にヴァルハラ平原にいる剣士から50000Gで買う（過去・未来共通）
奥義	魔神双破斬	ベルアダムの武器屋で隠し通路を通り、店番の子供から買う（過去）／ミゲール村の左下の民家でタンスを調べて入手する（未来）
奥義	獅子吼破斬	ユークリッドの闘技場で、最初の賞品として入手する（未来のみ）
奥義	獅子千裂破	モーリア坑道下層の神殿の宝箱の中（未来のみ）
奥義	獅子閃空破	フリーズキールの宿屋にいる剣士から33000Gで買う（未来のみ）
奥義	鷹爪[illegible]破	忍者の里で、すずを仲間にすると手に入る（未来のみ）
奥義	鳳凰天翔脚	ミゲールの道場の師範から20000Gで買う（未来のみ）
奥義	鳳凰翔破斬	オアシスにいる剣士から40000Gで買う（未来のみ）
奥義	鳳凰天空破	アーリィの喫茶店にいる女剣士から50000Gで買う（未来のみ）
奥義	時空蒼破斬	エターナルソード取得時に、同時に修得する
奥義	[illegible]蒼破斬	エターナルソード取得時に、同時に修得する
奥義	冥空斬翔剣	ミゲールの宿で受付嬢と話した後で宿泊し、クレスが夢を見ると覚える（未来のみ）
奥義	殺劇舞荒剣	高レベル時にS・Dを装備し、レベルアップすると自動的に修得する

	呪文名	呪文書の入手場所と時代
魔術	ファイアボール	最初から修得済み
魔術	アイスニードル	最初から修得済み
魔術	アースクエイク	忍者の里近くの森で宝箱から入手（未来）
魔術	アイストーネード	クラースの研究所で本棚を調べると入手（過去）／ローンヴァレイの老人から800Gで買う（未来）
魔術	イラプション	熱砂の洞窟でのイフリート戦の後、奥の宝箱から入手（過去・未来共通）
魔術	インデグニション	ヴァルハラ戦役後にライゼンから買う（過去）
魔術	エクスプロード	炎の塔の宝箱から入手（未来）
魔術	グレイブ	精霊の洞窟でのノーム戦の後、奥の宝箱から入手（過去・未来共通）
魔術	ゴッドブレス	トールの宝箱から入手（過去・未来共通）
魔術	サイクロン	ベネツィア市長と話した後、ベルアダム村長と話すと入手できる（過去） ミゲールの武器屋にいる[illegible]と話すと入手（未来）
魔術	サンダーブレード	アルヴァニスタ城の魔法研究所にいる女性から12000Gで買う（過去・未来共通）
魔術	ストーム	ベネツィア市内の民家にいるハーフエルフから1000Gで買う（過去・未来共通）
魔術	ストーンブラスト	クラースの研究所で本棚を調べると入手（過去）／ローンヴァレイの老人から250Gで買う（未来）
魔術	タイダルウェーブ	氷の洞窟で宝箱から入手（未来）
魔術	テンペスト	デミテルの館の地下にある宝箱から入手（未来）
魔術	トラクタービーム	アルヴァニスタ城の魔法研究所にいる女性から4000Gで買う（過去・未来共通）
魔術	ビッグバン	モーリア坑道最深部の神殿の宝箱から入手（未来）
魔術	ファイアーストーム	ダオス城の宝箱から入手（過去） 熱砂の洞窟の宝箱から入手（未来）
魔術	ブラックホール	モーリア坑道B18Fの宝箱から入手（未来）
魔術	メイルストローム	北海の孤島で宝箱から入手（未来）
魔術	メテオスォーム	ダオス城の宝箱から入手（未来）
魔術	ライトニング	ベネツィア市内の民家にいるハーフエルフから200Gで買う（過去・未来共通）
魔術	レイ	12星座の塔の最上階でアルテミスから買う（過去）
魔術	ロックマウンテン	ダオス城の宝箱から入手（過去） 北海の孤島で宝箱から入手（未来）

	精霊名	入手場所（時代）と条件（と必要な指輪）
召喚術	シルフ	ローンヴァレイ（過去）の谷の奥でシルフを倒す（オパール）
召喚術	イフリート	熱砂の洞窟（過去）の奥でイフリートを倒す（ガーネット）
召喚術	ノーム	精霊の洞窟（過去）の奥でノームを倒す（ルビー）
召喚術	ウンディーネ	浸食洞（過去）の奥でウンディーネを倒す（アクアマリン）
召喚術	マクスウェル	モーリア坑道B10F（過去）でマクスウェルを倒す（ターコイズ）
召喚術	ルナ	12星座の塔（過去）の最上階でルナと契約（ムーンストーン）
召喚術	ヴォルト	ヴォルトの洞窟（未来）の奥でヴォルトを倒す（サードニックス）
召喚術	オリジン	ヴォーパルソードとフランヴェルジェ入手後、トレントの森（未来）でオリジンを倒す（ダイアモンド）
召喚術	アスカ	トール（未来）でコンピュータ・オズからアスカの話を聞き、契約する（トパーズ）
召喚術	グレムリンレアー	モーリア坑道B16F（未来）へ行って会う（サファイア）
召喚術	シャドウ	闇の洞窟（未来）の最深部で、シャドウと契約する（アメジスト）
召喚術	プルート	モーリア坑道B21F（未来）で、プルートを倒す（エメラルド）

	忍術名	修得場所と条件（※修得時代はすべて未来）
忍術	[illegible]	炎の塔にいる忍者から51万Gで買うか、熱砂の洞窟の宝箱から手に入れる。
忍術	雷電	ヴォルドの洞窟の忍者から52万Gで買うか、12星座の塔最上階の宝箱から手に入れる。
忍術	鎌鼬	ローンヴァレイの最深部にいる忍者から53000Gで買う。
忍術	五月雨	モーリア坑道B21Fにいる忍者から47万Gで買う。
忍術	児雷也	闇の洞窟にいる忍者から54000Gで買う。





まんが／東京都　渡会永二さん

R4 RIDGE RACER TYPE4

●発売日／98年12月3日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、DS（AC対応）、NC対応、ジョグコン対応、2P対戦可、TC対応（最大4人同時対戦可能）、※ボーナスDISC同梱

 CG：北山貴代

お楽しみ要素&スーパーテクを一挙大紹介!!

PS最高峰のRCG、『R4』。この人気RCGには、ボリュームたっぷりの隠し要素と、底知れない奥深さが、たくさん盛り込まれている。これから8ページに渡ってお送りする攻略ページでは『R4』すべての隠し要素と、『R4』を極めるのに役立つ攻略情報をドーンとお届けしていくので、しっかりチェックしておこう。ところで、グランプリモードでPRCを選び、No.19の車を獲得する成績で勝ち進むと、最終戦を前に隠しイベントが発生するのを知っていたかな？　この条件を満たすと、左のような永瀬麗子ちゃんからの応援FAXが届くので、麗子ファンはお見逃しなく！



◀これが噂の隠しイベント。最終戦を前に、あの憧れの永瀬麗子ちゃんから応援FAXが届くのだ。

チェック1　グランプリモードでステキな車を手にいれよう

全8戦を戦い抜くグランプリモードでは、新車を入手する3回のチャンスが、右のようなタイミングで巡ってくる。それまでの成績がいいほど、より高性能の車（カーナンバーの数字の大きい車）が手に入り、その詳しい条件は右下の図と下の表で解説してある通りだ。グランプリをクリアすると、それまでに入手した4台がガレージモードに新たに加えられ、タイムアタックなどで使用できるようになるぞ。

グランプリ全8戦の流れ

チーム&メーカーの選択 ▶ ヘルタースケルター ▶ ワンダーヒル ▶ 新車入手&セーブポイント ▶ エッジ オブ ジアース ▶ アウト オブ ブルー ▶ 新車入手&セーブポイント ▶ ファントマイル ▶ ブライテスト ナイト ▶ 新車入手&セーブポイント ▶ ヘヴン アンド ヘル ▶ シューティング フープス

カーナンバー



◀カーナンバー（No.1～20）とは、ガレージモードで各車ごとに表示される数字のことを指している。

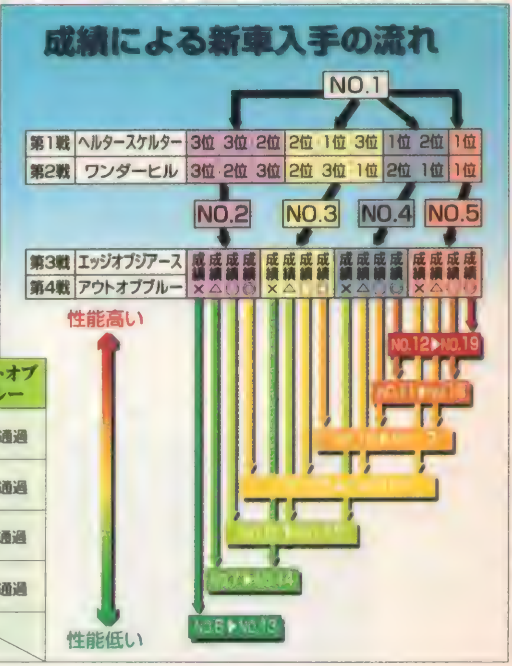
規定タイムとは？

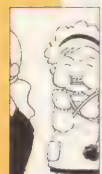
下の「成績評価表」にある「規定タイム以内1位通過」とは、各コースに設定されている一定のタイム（詳しいタイムは未公開）をクリアしたうえで1位になることを表し、1位でもそのタイムをクリアしていない「1位通過」よりも上の成績と評価される。

第3戦第4戦での成績評価表

	エッジオブジアース	アウトオブブルー
成績◎	規定タイム以内1位通過	規定タイム以内1位通過
	規定タイム以内1位通過	規定タイム以内1位通過
	1位通過	1位通過
成績○	1位通過	1位通過
	2位通過	規定タイム以内1位通過

	エッジオブジアース	アウトオブブルー
成績△	規定タイム以内1位通過	2位通過
	1位通過	2位通過
	2位通過	1位通過
成績×	2位通過	2位通過







まんが／大阪府　三日月哀さん

チェック2 エクストラモードでデビルカーをゲット

●エクストラモードへGO!

グランプリモードで1度でも優勝すると、メインメニューに「EXTRA TRIAL」という新モードが追加される。このモードでは、最初にプレイヤーがレースで使用する車のチームとメーカーを選択することになる(該当する組み合わせの車をガレージに登録していないと、それぞれの選択肢は選べない)。続いて実際に使用する車を選べば、いよいよレースが始まるぞ。



▶メインメニューの一番下に、新モードが登場。

●タイマンバトルに勝利せよ！

レースの舞台はチームとメーカーの組み合わせによって下の表のように自動的に決定される。このモードでのレースは、デビルカーと呼ばれる超高性能の車(No.20)とのタイマンバトルで繰り広げられ、デビルカーに勝利すればその車がガレージモードに加えられるぞ。下の表中ピンク色のレースで手に入るデビルカーは、特に入手難度の高い車なのだ。



▶デビルカーとの一騎打ちが待つ、エクストラモード。

チームとメーカーによるコース決定解説図

アッソルート		リザード		アージュ・ソロ		テラジ	
RTS	ブライテスト ナイト×3周	RTS	エッジ オブ ジ アース×3周	RTS	エッジ オブ ジ アース×3周	RTS	エッジ オブ ジ アース×3周
DRT	ヘヴン アンド ヘル×3周	DRT	ワンダーヒル×3周	DRT	ヘヴン アンド ヘル×3周	DRT	ヘヴン アンド ヘル×3周
MMM	ヘルタースケルター×3周	MMM	ヘルタースケルター×3周	MMM	アウト オブ ブルー×3周	MMM	ヘルタースケルター×3周
PAC	ファントマイル×3周	PAC	ファントマイル×3周	PAC	ファントマイル×3周	PAC	シューティング フープス×6周

チェック3 最後に登場の隠しカー

グランプリモードで手にはいる、320台の車すべてを獲得すると、最後の隠しカー「PAC-MAN」が登場するぞ(タイムアタックなどで「GARAGE」の一番右の車を選べばOK)。この車は、ドリフトタイプながらハンドリング性能もいいのだが、残念ながらトップスピードが速くない。また、この車を手に入れれば、同時にBGMの新曲「EAT'EM UP!」も選択できるようになるぞ。



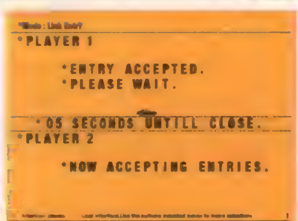
▲あのパックマンがモデルの、超オシャレな車が登場なのだ。



◀暗い場所では、ボディ全体が光を放つぞ。

チェック4 通信対戦も可能

2台のテレビそれぞれにPSを接続し、PS2台を対戦ケーブルでつないでみよう。その状態で両方のPSで「R4」のメインメニューを表示させると、「Time attack」の下に「VS battle」という新メニューが追加されるぞ。このモードは通信対戦専用のモードで、2人同時対戦プレイはもちろん、各PS（またはどちらかのPS）に2人が参加することで、3～4人同時対戦プレイまで可能なのだ。



▶通信対戦の読み込み画面。条件が整った環境でないと、見ることのできない画面なのだ。



チェック5 やりこみ度の象徴、トロフィーを集めよう

メインメニューから「Records」、「Trophies」の順に進むと、トロフィー鑑賞モードになる。トロフィーは全部で9種類あり、それぞれナムコの代表キャラ(オブジェ)がデザインされている。各トロフィーはグランプリモードの成績に応じて授与され、その詳しい獲得条件は右の表の通りだ。なお、「最高分岐車種」とあるのは、カーナンバーのNo.1、5、12、19を獲得することを示している。コレクションとしての楽しみ以外にこれといった意味はないけど、すべてのトロフィーを集められれば、キミも「R4」マニアの仲間入りだ。

アンドアジェネシス	RTSのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア
ボスコニアン	RTSのグリップタイプで最高分岐車種でクリア
マッピー	MMMのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア
ワギャン	MMMのグリップタイプで最高分岐車種でクリア
クロノア	PRCののドリフトタイプで最高分岐車種でクリア
ワルキューレ	PRCののグリップタイプで最高分岐車種でクリア
ドラゴンスピリット	DRTのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア
ギル	DRTのグリップタイプで最高分岐車種でクリア
パックマン	上記以外の状態でクリア

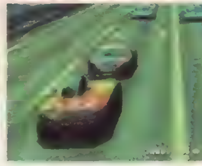


まんが／富山県　いわきゆーしさん

チェック6 ミュージックプレイヤーで遊んでみよう

「Music player」にカーソルをあわせ、下の表にあるボタンを押しながら◎ボタンで、ミュージックプレイヤーの背景を選べるぞ。また、ミュージックプレイヤーでは、△ボタンを押すたびに、①ブラー(残像処理)つきリプレイ画面、②ゲーム画面、③ブラーつきゲーム画面、④リプレイ画面の4つを順々に切り換えられる。また、◎ボタンでリピートON/OFF、セレクトボタンで曲名の表示も操作できる。ちなみに、△ボタンによるブラーをつける、つけないの操作は、普通にレースを終えたあとのリプレイ画面でも使用できるぞ。

各コース(背景)を呼び出すためのコマンド	
✚キー左+L1ボタン	ヘルタースケルター
✚キー左+R1ボタン	ワンダーヒル
✚キー左+L2ボタン	エッジ オブ ジ アース
✚キー左+R2ボタン	アウト オブ ブルー
✚キー右+L1ボタン	ファントマイル
✚キー右+R1ボタン	ブライテスト ナイト
✚キー右+L2ボタン	ヘブン アンド ヘル
✚キー右+R2ボタン	シューティング フープス



◀ブラーつきのリプレイ画面のときにR2ボタンで、ブラーに色をつけられる（L2ボタンでもとにもどる）。



▶②のゲーム画面のときには、R1、L1ボタンで、視点を左右方向の好きな方に回すことができるぞ。

チェック7 逆走コースに挑戦

どのチーム、メーカーを使ってもいいので、一度グランプリモードで優勝してみよう。タイムアタックで逆走コース(全8コース、通常コースを逆走するコース)が選べるようになる（VSバトルやグランプリでは使用できない)。



▲左右逆になった「R」マークが、逆走コースの印。

チェック8 トンビの道案内

グランプリモードで「ヘヴン アンド ヘル（第7戦)」がスタートするときのカウントダウン中に「✚キー左、右、右、右」と入力すると、コース上にトンビが出現する。トンビは1周約1分12秒のペースで低空飛行し続けるぞ。



▲コマンドが成功すると、スタート直後にトンビが飛来！

チェック9 隠しステッカー

グランプリモードで、最後までリトライすることなく、最高分岐車種(No.19の車を獲得する）でクリアすると、隠しステッカー4枚（いずれも永瀬麗子がデザインされている）が選択できるようになる。4枚のうちのどのステッカーが使用可能になるかは、選択するチームによって決められているぞ。



▲ステッカーナンバー23番。

チェック10 マウスでドット絵を描く

「Garage」の「Sticker edit」で、マウスをPS本体2P側にセットすると、マウスを使ってエディット作業を進められる（1P側のパッドコントローラを同時に使うことも可能)。ドット絵を描くときに利用すると快適。



▲マウスを使えば、ステッカー作りの作業も快適そのもの。

チェック11 ボーナスDISCの隠し要素

初級コース(ショートコース)と上級コース(ロングコース)の2つのコースで、T.T.(ライバル車とのタイマンバトル)とT.A.(自車のみでタイムアタックに挑戦する)の2タイプの走りが楽しめる、ボーナスDISCの『リッジレーサーハイスペックVer.』。このRCGには、下のような隠し要素も用意されているので、知らなかった人は一度試してみるといいだろう。ちなみに、ボーナスDISCのタイトル画面では、L1ボタンとR1ボタンを押しながら、◎·⊗·△·▢ボタンやスタートボタンを押すことで、画面上の旗が動かせるのだ。



◀白のボディが美しいエンジェルカー。その性能はすばらしく高い。

エクストラモード	初級T.T.と上級T.T.でライバルを破り、初級T.A.と上級T.A.でCOM1位記録を破ると、エクストラコース（隠し4コース）が追加になる。	使用車種を増やす	ボーナスDISCのオープニングゲーム「ギャラクシアン」で全部の敵を撃ち落とせたら、使用車種が新たに8台追加される。
逆走コースへ行こう	どのコースでもいいので、スタートしてから本コースに出るまでの間にUターンし、加速道路の末端にある壁に100km/h以上で突っ込む。	デビルカーを獲得	上級T.T.で1位になってから、再び上級T.T.を始めると、黒いデビルカー(#13)が現れる。#13に勝てれば、この車が使えるようになる。
コースや車をまわす	コース選択画面か車種選択画面で、十キー上下、L1ボタン、R1ボタンなどを押すと、画面上のコースや車の回転などを操作できる。	エンジェルカーを獲得	エクストラの上級T.T.で1位をとり、再びエクストラ上級T.T.を始めると、白いエンジェルカー（#0）が現れる。勝てば使用可能になる。





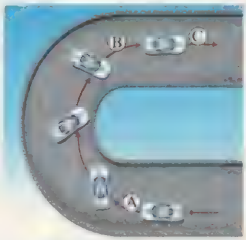
まんが／岩手県　岡ともさねさん

初心者からマニアまで 必見『R4』走行テクニック講座

『R4』での走行テクを徹底的にアドバイス！ 初心者向けの基礎講座から始まり、マニアもビックリの超級テクまで解説していくので、どんな人にでも役立つこと請け合いだ。これらのテクを身につけて、ライバルたちに差をつけよう！

TEC.1 これだけは覚えろ!! ドリフト編

ドリフト走行とは、車体の後部を流しながらコーナーを抜ける走り方で、キツめのコーナーをより早く抜けるのに適している。ドリフトのメカニズムについては、図で車体の動きを、連続写真でゲーム画面（ヘルタースケルターで再現）を、チャート表で基本的な操作手順を解説してみた（図、写真、チャート表にマークされたA～Cはそれぞれ同じ時点を指し示している）。ドリフトは、発生させるときのアクセルオフ（またはブレーキオン）の時間によって持続時間をある程度調整でき、カウンターを当てる（コーナーと逆方向にハンドルを軽く切る）ことでドリフト状態を意図的に解除できるぞ。なお、チャート表のタテの矢印はボタンを押し続ける時間を、ヨコの矢印は入力する✚キーの方向を示している（操作手順は右コーナーの場合のもの）。



ドリフト操作手順チェックチャート

コース	車体の状況		ドリフトタイプ アクセル	ドリフトタイプ ハンドル	グリップタイプ アクセル	グリップタイプ ブレーキ	グリップタイプ ハンドル
直線路	グリップ		ON ↓		↓		
直線路	グリップ		約一秒OFF	→	↓		→
コーナー	ドリフト	ドリフト開始の瞬間Ⓐ	ON ↓	→	↓	一瞬ON	→
コーナー	ドリフト		↓	→	↓		→
コーナー	ドリフト	カウンターⒷ	↓	←↓	↓		←↓
直線路	グリップ	グリップもどる瞬間Ⓒ	↓		↓		
直線路	グリップ		↓		↓		

これで完ペキ!!



▲ドリフトを開始するのは、この時点から。



▲このタイミングで、ハンドルをコーナーとは逆（今は左）に切る。



▲グリップがもどった瞬間。車が心持ち右を向いているのが理想的。

TEC.2 DPSS（電撃流スタート）

MT車を使い、スタート時にアクセルを押し続けたまま、下の連続写真にあるようなギア操作をすると、DPSオリジナルの加速スタートを切ることができるぞ（連続写真はワンダーヒルで、PRESET D4を使って再現したもの）。下では、橋の手前（一番下の写真の場所）で早くも219km/hまで加速しているけど、同じワンダーヒルでPRESET D4を使って通常のスタートを試みても、180km/hオーバーがいいところ。ほぼ全車種で使えるこのテク、試さない手はないぞ。



▲「GO」の掛け声がかかるこの瞬間に、ギアを5速から4速にシフトダウン。



◀7,000回転で、ギアを一気に5速へ。



◀スタートしたあと急加速がかかる。

TEC.3 DPSS-2（電撃流スタート2）

同じようにMT車を使い、レーススタート時にアクセルを押し続けたまま、下の連続写真にあるようなギア操作をすると、さらに優れたスタートを切れるぞ（連続写真はヘルタースケルターで、DRTのNIGHTMAREを使って再現したもの）。成功するとスタート直後のタイム計測地点で早くも300km/hに突入できるぞ（左のDPSSでは、240km/hオーバーが精一杯）。ただし、これは加速性能の高さが必須なので、デビルカー（ECUREUIL除く）専用と思っていいぞ。



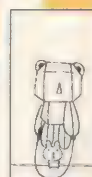
▶針がレッドゾーンに入ったらシフトアップ。



▶「GO!」の掛け声の寸前、5速から6速に。



▲5速まで、テンポよくシフトアップさせていこう（6速まで一気に上げないこと）。





まんが／東京都 小才子さん

TEC.4 SUD（シフトアップドリフト）

ドリフトタイプのMT車でドリフト中に右のようなシフト操作を行うと、通常ではありえない急加速が得られる（連続写真はワンダーヒルで再現）。どんな車種の場合でも、SUD未使用のドリフトに比べ、立ち上がりで40km/h近い差がでる（加速が早いグリップタイプだと、使っても意味ないぞ）。



▲ドリフトに入ったこの瞬間に、6速にシフトアップ（最初から6速ならそのままで）。



▲ドリフトが終了し、グリップがもどったこの瞬間に、シフトを5速にダウンさせる。

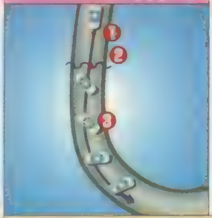


▲一気に加速が得られる。加速力に劣るドリフトタイプで真価を発揮するワザだ。

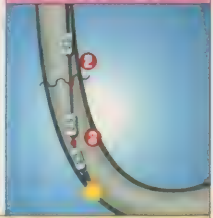
TEC.5 DJ（ドリフトジャンプ）

急な上り坂の頂点の先にコーナーがある場合、そのままアクセル全開で突入してしまうと、図（右）のような事故は避けられない。こんな場所をより早く抜けたいなら、ドリフトタイプの車を使って、図（左側）と連続写真で解説しているDJという走行テクを利用してみよう（連続写真はヘルタースケルターで再現）。写真と図中の数字①〜③は、それぞれ同じ時点を指し示しているので参考に。一番のポイントはドリフト開始の位置で、あらかじめコース右側に寄っておき、頂点近くの道路上の影（一番左の写真参照）を目印にドリフトを開始するのが成功の秘訣。空中で車体の向きが変わり始め、着地と同時にドリフトに入れるのがミソ。もちろん、SUDを併用することも可能だ。なお、グリップタイプの車では、残念ながらDJは使えない。

DJでのコーナリング



フルスピードで普通に突っこんだ場合



①ドリフト開始地点　②ジャンプポイント　③着地するポイント



▲道路の影に注目！　基本的にこの位置でドリフト開始がベスト。

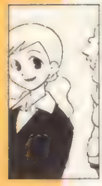


▲ジャンプの瞬間。このあと空中にいる間も、向きは変化し続ける。

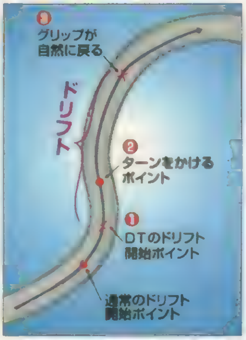


▲着地の瞬間。この直後からドリフトが始まり壁に接触せずにすむ。

TEC.6 DT（ドリフトターン）



ドリフトが必要なカーブが2つ続くS字コーナーは、ドリフトタイプの車を使って高速で抜けたい人にとって非常に厄介。こんな場所をより早く抜けたいなら図と連続写真で解説しているDTを使ってみよう（連続写真はヘルタースケルターで再現。図中と写真の数字①〜③は、それぞれ同じ時点を指し示している）。ある程度ドリフトしてから、すべっている方向と逆にハンドルを切ると、カウンターが当たってグリップがもどる。だが、ドリフト開始から極めて短い間に車体の流れている方向と逆にハンドルを切った場合には、ドリフトしたまま、すべる方向を切り換えられる（その現象を起こすために、DTの場合は通常のドリフトよりもコーナーの奥でドリフトを開始する）。DTとはこの現象を利用した『R4』独特のワザなのだ。ちなみにグリップタイプでは、DTは使えないぞ。



カウンターに注意！

DTの場合は、通常のカウンター操作をしなくてもグリップが回復する（連続写真の場合なら、③のとき十キー右を押したままでもグリップは自然にもどる）。『リッジ』シリーズをやりこんだ上級者ほど、カウンターの操作（流れている方向とは逆のハンドル操作）がクセになっていて苦労させられるけど、DTでこの操作をすると確実に外側の壁に激突してしまうぞ。



▲ドリフト開始の瞬間。通常よりもコーナーに近い場所で開始する。



▲ドリフトをしながら、この場所でハンドルを右に切りなおす。



▲ハンドルを右に切ったままで自然にグリップが回復する。



まんが／群馬県　奈良崎千佳さん

全登場車種性能データベース



◀通常車種最速と評される、MMMのTERIFFIC。



▶全車種中最速と噂の、DRTのNIGHTMARE。



◀PRCのUTOPIA。最高速ではナンバー1。

ここでは『R4』で使える全車の性能をまとめてみたぞ（左では、主な注目車種を3車ほど挙げてみたので参考に）。ちなみに、34ページからの「TEAM CHECK」の各評価項目は、最高速度は★が多いほど速い、ハンドリングは★が多いほど反応がいい、総合評価は★が多いほど優勝が容易、となっているぞ。

表読みとりガイド

それぞれの表で、「St.」はグランプリでその車種が投入されるステージ（「E」はエクストラモードを示し、PRESET車などの場合はガレージモードでの表記に準じてある）、「No.」はカーナンバー（P.28参照）、「ギア」は何速までシフトチェンジできるか、「最高速」はその車の最高速度、「最大馬力（回転数）」はその車の最大馬力と、そのときのエンジン回転数を示す。

RTS レーシングチームソルバルウ

アッソルート（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	180	189(4900)
PROMESSA	2	2	5	194	223(5200)
BISONTE	2	3	5	200	256(5600)
REGALO	2	4	5	205	296(5100)
FATALITA	2	5	5	212	305(6000)
PROMESSA	3	6	6	212	246(5700)
BISONTE	3	7	6	216	280(5800)
REGALO	3	8	6	223	327(5700)
FATALITA	3	9	6	226	372(6100)
RONDINE	3	10	6	232	412(6100)
CAVALIERE	3	11	6	237	392(6500)
INFINITO	3	12	6	242	523(6300)
PROMESSA	4	13	6	299	275(5800)
BISONTE	4	14	6	306	317(6000)
REGALO	4	15	6	312	373(6300)
FATALITA	4	16	6	317	383(7000)
AQUILA	4	17	6	321	602(6600)
ESTASI	4	18	6	326	1200(7200)
SQUALO	4	19	6	331	756(7700)
VULCANO	E	20	6	363	3020(7700)

アージュ・ソロ（グリップタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	178	162(5200)
PROPHETIE	2	2	5	195	197(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	200	122(5400)
BATAILLE	2	4	5	205	193(5700)
MEGERE	2	5	5	210	236(6000)
PROPHETIE	3	6	6	210	220(5700)
DIRIGEANT	3	7	6	214	134(5700)
BATAILLE	3	8	6	219	223(5800)
MEGERE	3	9	6	223	280(6000)
ANTILOPE	3	10	6	228	331(6300)
AVERSE	3	11	6	235	232(6500)
LICORNE	3	12	6	239	353(6600)
PROPHETIE	4	13	6	303	245(5900)
DIRIGEANT	4	14	6	306	152(6100)
BATAILLE	4	15	6	310	252(6000)
MEGERE	4	16	6	315	328(6100)
ESPION	4	17	6	319	502(6400)
SORCIERE	4	18	6	324	787(6900)
SUPERNOVA	4	19	6	328	623(7300)
ECUREUIL	E	20	6	306	506(5800)

リザード（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	178	218(5000)
BONFIRE	2	2	5	194	240(5200)
WISDOM	2	3	5	198	333(5700)
OFFICER	2	4	5	203	336(5900)
BONFIRE	2	5	5	210	417(6100)
DETECTOR	3	6	6	210	268(5800)
WISDOM	3	7	6	214	377(6000)
OFFICER	3	8	6	219	388(6300)
COLLEAGUE	3	9	6	223	485(6400)
COMRADE	3	10	6	230	516(6500)
IGINITION	3	11	6	235	543(6500)
BONFIRE	3	12	6	239	606(6900)
DETECTOR	4	13	6	301	303(6300)
WISDOM	4	14	6	306	431(6300)
OFFICER	4	15	6	312	451(6000)
TAMER	4	16	6	315	581(6500)
CATARACT	4	17	6	321	761(6900)
CATARACT	4	18	6	324	2353(7200)
RECKLESS	4	19	6	328	1004(7500)
NIGHTMARE	E	20	6	358	3010(6000)

テラジ（グリップタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	180	176(5100)
AMBITIOUS	2	2	5	198	211(5100)
TROOP	2	3	5	203	243(5000)
RUMOR	2	4	5	207	256(5600)
WILDBOAR	2	5	5	212	146(5900)
AMBITIOUS	3	6	6	210	235(5600)
TROOP	3	7	6	216	269(5400)
RUMOR	3	8	6	221	290(5700)
WILDBOAR	3	9	6	226	170(6000)
CAPITAL	3	10	6	230	373(6300)
COWBOY	3	11	6	235	282(6400)
STARLIGHT	3	12	6	239	220(6600)
AMBITIOUS	4	13	6	301	264(5500)
TROOP	4	14	6	303	304(5800)
RUMOR	4	15	6	310	330(6000)
WILDBOAR	4	16	6	317	195(6700)
DECISION	4	17	6	319	526(6600)
TERIFFIC	4	18	6	326	1253(7000)
DESTROYER	4	19	6	331	1003(7400)
UTOPIA	E	20	6	397	3746(7100)

どのチームにも所属しない車種

PRESENT車とパックマンカー

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PRESET D1	1	−	5	171	180(4900)
PRESET D2	2	−	5	198	290(5100)
PRESET D3	3	−	6	221	405(5500)
PRESET D4	4	−	6	312	590(6300)
PRESET G1	1	−	4	169	160(6600)
PRESET G2	2	−	5	194	182(5500)
PRESET G3	3	−	6	219	320(6100)
PRESET G4	4	−	6	308	490(6300)
PAC-MAN	4	−	6	241	765(7650)





まんが／大阪府　吉井ヒメさん

PRC パックレーシングクラブ

アッソルート（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	171	186(5000)
PROMESSA	2	2	5	187	218(5200)
BISONTE	2	3	5	191	251(5000)
REGALO	2	4	5	198	294(5200)
FATALITA	2	5	5	203	304(5900)
PROMESSA	3	6	6	200	243(5700)
BISONTE	3	7	6	207	277(5700)
REGALO	3	8	6	212	325(5500)
FATALITA	3	9	6	216	368(6400)
RONDINE	3	10	6	221	410(5600)
CAVALIERE	3	11	6	226	387(6200)
INFINITO	3	12	6	232	519(6300)
PROMESSA	4	13	6	290	273(5900)
BISONTE	4	14	6	296	311(5900)
REGALO	4	15	6	303	371(6500)
FATALITA	4	16	6	306	381(6000)
AQUILA	4	17	6	312	597(6400)
ESTASI	4	18	6	317	1189(6300)
SQUALO	4	19	6	321	750(7200)
VULCANO	E	20	6	358	2983(7500)

アージュ・ソロ（グリップタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	169	160(5100)
PROPHETIE	2	2	5	187	192(5300)
DIRIGEANT	2	3	5	189	121(5500)
BATAILLE	2	4	5	194	186(5600)
MEGERE	2	5	5	198	233(5900)
PROPHETIE	3	6	6	200	216(5600)
DIRIGEANT	3	7	6	205	131(5600)
BATAILLE	3	8	6	207	220(5800)
MEGERE	3	9	6	216	277(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	324(6200)
AVERSE	3	11	6	223	227(6400)
LICORNE	3	12	6	230	350(6700)
PROPHETIE	4	13	6	287	243(5800)
DIRIGEANT	4	14	6	294	148(6000)
BATAILLE	4	15	6	301	249(6100)
MEGERE	4	16	6	303	323(6000)
ESPION	4	17	6	308	497(6400)
SORCIERE	4	18	6	315	782(6700)
SUPERNOVA	4	19	6	321	620(7100)
ECUREUIL	E	20	1	294	502(5500)

リザード（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	169	214(5200)
BONFIRE	2	2	5	184	239(5300)
DETECTOR	2	3	5	189	325(5600)
WISDOM	2	4	5	194	333(6000)
OFFICER	2	5	5	200	413(6200)
BONFIRE	3	6	6	198	264(5700)
DETECTOR	3	7	6	205	373(6000)
WISDOM	3	8	6	207	318(6200)
OFFICER	3	9	6	214	480(6300)
COLLEAGUE	3	10	6	219	510(6100)
COMRADE	3	11	6	223	539(6400)
IGINITION	3	12	6	230	601(6800)
BONFIRE	4	13	6	290	299(6200)
DETECTOR	4	14	6	294	426(6300)
WISDOM	4	15	6	301	448(6300)
OFFICER	4	16	6	306	576(6600)
TAMER	4	17	6	310	754(6700)
CATARACT	4	18	6	317	2346(7000)
RECKLESS	4	19	6	319	992(7300)
NIGHTMARE	E	20	6	353	3003(5900)

テラジ（グリップタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	171	173(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	187	207(5100)
TROOP	2	3	5	191	239(5200)
RUMOR	2	4	5	196	252(5500)
WILDBOAR	2	5	5	200	142(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	203	232(5600)
TROOP	3	7	6	207	267(5500)
RUMOR	3	8	6	210	285(5800)
WILDBOAR	3	9	6	216	164(6100)
CAPITAL	3	10	6	219	371(6000)
COWBOY	3	11	6	223	277(6300)
STARLIGHT	3	12	6	232	216(6400)
AMBITIOUS	4	13	6	292	260(5800)
TROOP	4	14	6	296	301(5900)
RUMOR	4	15	6	299	327(5900)
WILDBOAR	4	16	6	306	192(6500)
DECISION	4	17	6	310	521(6500)
TERIFFIC	4	18	6	315	1246(6600)
DESTROYER	4	19	6	319	994(7200)
UTOPIA	E	20	6	399	3750(6900)

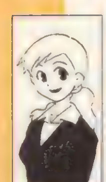
MMM マイク

アッソルート（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	162	183(4900)
PROMESSA	2	2	5	178	215(5100)
BISONTE	2	3	5	182	249(5200)
REGALO	2	4	5	187	292(5000)
FATALITA	2	5	5	194	302(6000)
PROMESSA	3	6	6	194	241(5600)
BISONTE	3	7	6	196	273(5600)
REGALO	3	8	6	203	321(5300)
FATALITA	3	9	6	205	365(6200)
RONDINE	3	10	6	212	407(5700)
CAVALIERE	3	11	6	216	385(6300)
INFINITO	3	12	6	221	516(6400)
PROMESSA	4	13	6	280	272(5700)
BISONTE	4	14	6	287	306(6000)
REGALO	4	15	6	292	368(5800)
FATALITA	4	16	6	296	380(6500)
AQUILA	4	17	6	303	596(6500)
ESTASI	4	18	6	308	1189(6300)
SQUALO	4	19	6	312	750(7200)
VULCANO	E	20	6	356	2983(7500)

リザード（ドリフトタイプ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	162	211(5000)
BONFIRE	2	2	5	175	237(5300)
DETECTOR	2	3	5	178	320(5500)
WISDOM	2	4	5	184	332(5800)
OFFICER	2	5	5	189	410(6000)
BONFIRE	3	6	6	191	262(5600)
DETECTOR	3	7	6	196	369(5900)
WISDOM	3	8	6	200	378(6000)
OFFICER	3	9	6	203	478(6200)
COLLEAGUE	3	10	6	210	504(6200)
COMRADE	3	11	6	216	536(6300)
IGINITION	3	12	6	219	598(6700)
BONFIRE	4	13	6	280	295(6000)
DETECTOR	4	14	6	285	423(6100)
WISDOM	4	15	6	290	444(6400)
OFFICER	4	16	6	296	570(6500)
TAMER	4	17	6	299	752(6700)
CATARACT	4	18	6	303	2340(6900)
RECKLESS	4	19	6	308	980(7500)
NIGHTMARE	E	20	6	351	3001(5700)



TEAM CHECK 1 レーシングチーム ソルバルウ

R.T.SOLVALOU

多少ハンドリングを犠牲にしながらも、全チームで最高速のセッティングをしてくれる。上級者には絶対のお勧め。

最高速度	★★★
ハンドリング	★★☆
総合評価	★☆☆

TEAM CHECK 2 パックレーシングクラブ

PRC PAC RACING CLUB

際立った特徴はないものの、もっともバランスのとれたセッティングをしてくれる。中級者向きのチーム。

最高速度	★★☆
ハンドリング	★★☆
総合評価	★★☆



まんが／富山県　鳥井堀電さん

ロマウスマッピー

DRT ディグレーシングチーム

アージュ・ソロ(グリップタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	159	157(5000)
PROPHETIE	2	2	5	173	190(5100)
DIRIGEANT	2	3	5	178	118(5300)
BATAILLE	2	4	5	184	182(5500)
MEGERE	2	5	5	189	230(5800)
PROPHETIE	3	6	6	191	213(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	194	129(5500)
BATAILLE	3	8	6	200	216(5700)
MEGERE	3	9	6	203	272(6100)
ANTILOPE	3	10	6	207	320(6200)
AVERSE	3	11	6	214	226(6400)
LICORNE	3	12	6	219	346(6600)
PROPHETIE	4	13	6	283	241(5800)
DIRIGEANT	4	14	6	287	145(6000)
BATAILLE	4	15	6	290	246(6200)
MEGERE	4	16	6	294	320(6300)
ESPION	4	17	6	301	492(6200)
SORCIERE	4	18	6	303	778(6600)
SUPERNOVA	4	19	6	310	614(7000)
ECUREUIL	E	20	1	312	510(5900)

アッソルート(ドリフトタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	166	184(4800)
PROMESSA	2	2	5	180	220(5300)
BISONTE	2	3	5	184	253(5200)
REGALO	2	4	5	191	295(5400)
FATALITA	2	5	5	203	302(5700)
PROMESSA	3	6	6	196	244(5800)
BISONTE	3	7	6	203	275(5600)
REGALO	3	8	6	207	323(6000)
FATALITA	3	9	6	212	370(5800)
RONDINE	3	10	6	223	408(6000)
CAVALIERE	3	11	6	232	390(6400)
INFINITO	3	12	6	248	525(6800)
PROMESSA	4	13	6	285	273(6000)
BISONTE	4	14	6	292	312(5800)
REGALO	4	15	6	296	370(6300)
FATALITA	4	16	6	303	383(6000)
AQUILA	4	17	6	312	600(7000)
ESTASI	4	18	6	324	1196(6600)
SQUALO	4	19	6	340	752(7900)
VULCANO	E	20	6	360	3004(7800)

アージュ・ソロ(グリップタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	164	159(5000)
PROPHETIE	2	2	5	180	194(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	187	119(5400)
BATAILLE	2	4	5	189	188(5600)
MEGERE	2	5	5	200	235(5800)
PROPHETIE	3	6	6	196	218(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	200	130(5600)
BATAILLE	3	8	6	203	219(5900)
MEGERE	3	9	6	210	279(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	328(6100)
AVERSE	3	11	6	228	229(6600)
LICORNE	3	12	6	244	348(6700)
PROPHETIE	4	13	6	287	244(5900)
DIRIGEANT	4	14	6	290	150(5900)
BATAILLE	4	15	6	294	248(6100)
MEGERE	4	16	6	299	325(6200)
ESPION	4	17	6	312	500(6400)
SORCIERE	4	18	6	319	784(6900)
SUPERNOVA	4	19	6	335	627(7400)
ECUREUIL	E	20	1	301	504(5700)

テラジ(グリップタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	159	170(4900)
AMBITIOUS	2	2	5	175	204(5200)
TROOP	2	3	5	180	236(5100)
RUMOR	2	4	5	187	249(5300)
WILDBOAR	2	5	5	191	140(5600)
AMBITIOUS	3	6	6	189	230(5500)
TROOP	3	7	6	196	263(5400)
RUMOR	3	8	6	203	282(5500)
WILDBOAR	3	9	6	205	162(6000)
CAPITAL	3	10	6	210	367(5800)
COWBOY	3	11	6	214	275(6200)
STARLIGHT	3	12	6	221	211(6500)
AMBITIOUS	4	13	6	278	258(5900)
TROOP	4	14	6	283	298(6000)
RUMOR	4	15	6	287	322(6100)
WILDBOAR	4	16	6	294	190(6400)
DECISION	4	17	6	301	518(6300)
TERIFFIC	4	18	6	306	1242(6400)
DESTROYER	4	19	6	310	988(6900)
UTOPIA	E	20	6	392	3729(6700)

リザード(ドリフトタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	164	216(4900)
BONFIRE	2	2	5	178	236(5300)
DETECTOR	2	3	5	184	327(5600)
WISDOM	2	4	5	189	334(5900)
OFFICER	2	5	5	200	414(6300)
BONFIRE	3	6	6	194	265(5700)
DETECTOR	3	7	6	200	374(5800)
WISDOM	3	8	6	205	381(6300)
OFFICER	3	9	6	210	479(6500)
COLLEAGUE	3	10	6	221	512(6400)
COMRADE	3	11	6	230	540(6600)
IGINITION	3	12	6	246	608(7000)
BONFIRE	4	13	6	285	298(5900)
DETECTOR	4	14	6	290	425(6000)
WISDOM	4	15	6	294	446(6500)
OFFICER	4	16	6	299	573(6600)
TAMER	4	17	6	310	756(7000)
CATARACT	4	18	6	319	2360(7000)
RECKLESS	4	19	6	335	1012(7400)
NIGHTMARE	E	20	6	369	3012(6100)

テラジ(グリップタイプ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	166	172(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	182	207(5300)
TROOP	2	3	5	187	237(5200)
RUMOR	2	4	5	191	253(5400)
WILDBOAR	2	5	5	203	144(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	194	230(5700)
TROOP	3	7	6	200	265(5300)
RUMOR	3	8	6	205	287(5900)
WILDBOAR	3	9	6	212	166(6200)
CAPITAL	3	10	6	219	368(6100)
COWBOY	3	11	6	230	276(6500)
STARLIGHT	3	12	6	246	218(6500)
AMBITIOUS	4	13	6	285	259(5700)
TROOP	4	14	6	287	298(5700)
RUMOR	4	15	6	296	326(6200)
WILDBOAR	4	16	6	301	194(6500)
DECISION	4	17	6	310	522(6500)
TERIFFIC	4	18	6	321	1249(6900)
DESTROYER	4	19	6	337	1005(7700)
UTOPIA	E	20	6	395	3738(7000)

TEAM CHECK 3 マイクロマウスマッピー

R.C.MICRO MOUSE HAPPY

ハンドリングがいいので操作性は抜群で、グランプリ優勝ももっとも楽に達成できる。初心者はこれで決まり！

項目	評価
最高速度	★☆☆
ハンドリング	★★★
総合評価	★★★

TEAM CHECK 4 ディグレーシングチーム

DRT

極端にグランプリ優勝が難しい反面、終盤だけはほかでは手にはいらない高性能車が獲得できる。マニア専用。

項目	評価
最高速度	☆☆☆
ハンドリング	★☆☆
総合評価	☆☆☆





まんが／福岡県　菊地涼さん

チョコボの不思議なダンジョン2

●発売日／98年12月23日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

入るたびダンジョンの形が変わるため、冒険で必要になるのはアイテムのデータ、そしてモンスターのデータだ。ツメ、クラをはじめ、薬やタネなどのデータをほとんど網羅している（一部未公開）。このデータを頼りに各アイテムを判別して、的確に使用していく必要がある。そして、あぶなくなったら迷わずにテレポのしおりを使うこと。

【ツメ】

名前	特徴	攻撃力	元気度	頑丈さ	限界LV	命中率	クリティカル率	買い値	売り値	不思議なハネ	不思議なハネ
木のツメ	木でできたツメ。	3	7	5	55	94	7	500ギル	250ギル	ミス率DOWN	回復UP
鉄のツメ	鉄でできたツメ。	5	4	6	45	93	8	800ギル	400ギル	HPMAXUP	EXPUP
ミスリルのツメ	ミスリル銀でできたツメ。	9	5	10	30	92	5	2000ギル	1000ギル	クリティカルUP	攻撃力UP
軽いツメ	軽くて使いやすいツメ。	3	12	4	30	99	8	1000ギル	500ギル	ヘイスト	フェニックス
炎のツメ	火の属性をもつツメ。	7	4	7	40	92	10	2500ギル	1250ギル	ファイアボール	イフリート
凍結のツメ	氷の属性をもつツメ。	7	4	7	40	93	10	2500ギル	1250ギル	ブリザドストーム	シヴァ
電撃のツメ	雷の属性をもつツメ。	7	4	7	40	93	10	2500ギル	1250ギル	サンダークロス	ラムウ
疾風のツメ	風の属性をもつツメ。	7	4	7	40	93	10	2500ギル	1250ギル	エアロオール	シルフ
ホリーのツメ	大地の属性をもつツメ。壁が崩せる。	1	7	1	45	90	12	1000ギル	500ギル	クエイクオール	タイタン
ホーリーのツメ	聖の属性をもつツメ。	8	5	7	50	93	10	2500ギル	1250ギル	魔法力UP	ホーリー
クリスタルのツメ	クリスタルでできたツメ。	15	7	3	45	97	15	3000ギル	1500ギル	フレア	カーバンクル
衰弱のツメ	弱くなるほど強くなるツメ。	3	3	8	99	90	3	800ギル	400ギル	パワーシュート	フェニックス
トードのツメ	一定の確率で、相手をカエルにする。	6	7	7	45	94	10	3500ギル	1750ギル	トード	スーパーシュート
毒のツメ	一定の確率で、相手を毒状態にする。	6	8	8	45	94	10	3500ギル	1750ギル	ポイズン	小難しいパワフル
眠りのツメ	一定の確率で、相手を眠らす。	6	8	7	45	94	10	3500ギル	1750ギル	スリプル	ユニコーン
混乱のツメ	一定の確率で、相手を混乱させる。	6	8	6	45	94	12	3500ギル	1750ギル	コンフュ	ラムウ
沈黙のツメ	一定の確率で、相手の魔法を封じ込める。	6	8	6	45	93	7	3500ギル	1750ギル	サイレス	イフリート
こびとのツメ	一定の確率で、相手をこびとにする。	6	9	6	45	94	10	3500ギル	1750ギル	ミニマム	シルフ
のろまのツメ	一定の確率で、相手をスロウ状態にする。	6	8	7	45	94	10	3500ギル	1750ギル	スロウ	タイタン
クリティカルのツメ	クリティカル率がUPする。	7	5	7	40	92	25	1500ギル	750ギル	クリティカルUP	グラビガ
大振りのツメ	ミスしやすいが、強いツメ。	18	2	10	35	60	15	1500ギル	750ギル	HPMAXUP	ドリルシュート
オーダーのツメ	同時に前後を攻撃できる。	7	5	6	5	90	8	5000ギル	2500ギル	ミス率DOWN	シヴァ
アークのツメ	同時に前3方向を攻撃できる。	7	5	6	50	90	8	5500ギル	2750ギル	フレア	召喚能力UP
十字のツメ	同時に前後左右を攻撃できる。	8	5	6	50	90	8	5500ギル	2750ギル	デジョン	ホーリー
いやしのツメ	攻撃時に一定の確率で、自分の体力が回復。	2	10	6	20	90	5	4000ギル	2000ギル	ドレインUP	ユニコーン
気合のツメ	使うと元気が減り、疲れやすい。	20	1	8	40	85	15	1250ギル	625ギル	攻撃力UP	デス
うらみのツメ	呪われてると強いツメ。	17	5	8	44	95	12	3000ギル	1500ギル	バイオ	攻撃力UP
マルチのツメ	前3方向と斜め後ろ2方向を同時に攻撃できる。	8	5	6	50	90	8	6000ギル	3000ギル	回復UP	オーディーン
王者のツメ	限界レベルが高い。	12	6	10	77	92	10	3600ギル	1800ギル	HPMAXUP	ホーリー
源氏のツメ	なかなかのツメ。	20	10	8	50	99	10	9000ギル	4500ギル	攻撃力UP	アルテマ
ブランドのツメ	ツメ、クラ、首輪のセットで装備すると強いツメ。	10	7	7	55	93	12	4000ギル	2000ギル	プチメテオ	メテオ
ギャンブルのツメ	一定の確率で、「何か」が起こるツメ。	13	5	4	50	70	30	777ギル	388ギル	クリティカルUP	ランダム召喚
回転げりのツメ	周囲8マスを攻撃可能。合成のみでできる。	8	5	6	50	90	8	7777ギル	3888ギル	メテオ	バハムート
チタンのツメ	頑丈な金属でできたツメ。合成のみでできる。	40	7	12	99	95	10	4000ギル	2000ギル	アルテマ	?
絶対のツメ	初期状態で最強のツメ。鍛えることはできない。	50	4	5	0	95	5	10000ギル	5000ギル	なし	なし



【薬】

名前	特徴	買い値	売り値
ポーション	HPを30回復。アンデッドにはダメージを与える。	50ギル	25ギル
ハイポーション	HPを100回復。アンデッドにはダメージを与える。	200ギル	100ギル
エクスポーション	HPが全回復。アンデッドにはダメージを与える。	500ギル	250ギル
エリクサー	HP、元気全回復。アンデッドにはダメージを与える。	1000ギル	500ギル
デスペルの薬	装備の呪いを解く。	300ギル	150ギル
スペルの薬	装備が呪われる。	300ギル	150ギル
透明薬	透明になる。	300ギル	150ギル
スロウの薬	スロウ状態になり、のんびりになる。	100ギル	50ギル
ヘイストの薬	ヘイスト状態になり、すばしっこくなる。	100ギル	50ギル
サイレスの薬	沈黙状態になり、魔法を唱えられなくなる。	100ギル	50ギル
毒薬	毒に侵されHPが1ターンごとに減る。	100ギル	50ギル
解毒剤	体内より毒を消し去る。	100ギル	50ギル
万能薬	あらゆる状態異常を治す。	500ギル	250ギル
爆発薬	爆発し、周りにもダメージを与える。	50ギル	25ギル
ダメージ薬	ダメージ薬。HPが半分になる。	100ギル	50ギル
変化の薬	モンスターに変化する。	100ギル	50ギル
忘れんぼうの薬	持っているアイテムの名前を忘れてしまう。	200ギル	100ギル
目にいい薬	今いるフロアの床トラップが全て見えるようになる。	100ギル	50ギル
くらやみの薬	周りが暗くなり、見えにくくなる。	100ギル	50ギル



【しおり】

名前	特徴	買い値	売り値
記憶のしおり	次のフロアへ移動するときにセーブすることができる。	300ギル	150ギル
テレポのしおり	ダンジョンの外に出ることができる。	300ギル	150ギル
ものもちのしおり	所持できるアイテム数が1つ分増える。	10000ギル	5000ギル
不思議なしおり	全ての魔法の読解レベルを1つあげられる。	500ギル	250ギル

【床トラップ】

名前	特徴
レベルアップの床	その場でチョコボのレベルがアップする。
変化の床	そのフロアに出現するモンスターに変化し、特殊能力が使える。
ダメージ床	針が飛び出し、その時点でのHPの1／4のダメージを与える。
バネの床	進行方向に3マス跳ね飛ばされる。
回転床	全ての装備が外れ、さらに所持しているアイテムを周囲にばらまく。
落とし穴	下のフロアへ落とされる。
テレポピット	今いるフロアのどこかに運ばれる。
マップ忘れ	覚えていたマップを忘れてしまう。
地雷	踏むと爆発してHPが3／4に減る。爆風が周囲にもダメージ。
毒の床	毒をうける。
泥の床	足下が滑り、なかなか抜け出せなくなる。
眠り床	眠りをさそうガスが噴出し、眠ってしまう。
魔法陣（パープル）	対になっている魔法陣（パープル）に瞬間移動する。
魔法陣（オレンジ）	魔法の威力があがる（敵も同様）。
魔法陣（イエロー）	魔法を唱えられなくなる。また、敵からの魔法攻撃も無効になる。
魔法陣（ブルー）	体力の回復時間が早くなる。
状態異常床	混乱・透明・沈黙・スロウ・ヘイスト・トード・ミニマムのどれかになる。
粘液	敵のスラグが特殊能力を使い出現する。スロウ状態になる。

まんが／福岡県　菊地弥さん

チョコボの不思議なダンジョン2

【クラ】

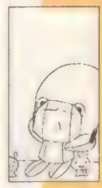
名前	特徴	防御力	元気度	頑丈さ	限界LV	回避率	特殊	買い値	売り値	不思議なハネ	不思議なハネ
木のクラ	木でできたクラ。	3	7	3	55	92	0	600ギル	300ギル	回避率UP	回復UP
鉄のクラ	鉄でできたクラ。	5	4	4	45	93	0	1250ギル	625ギル	HPMAXUP	EXPUP
ミスリルのクラ	ミスリル銀でできたクラ。	9	5	8	30	94	1	2000ギル	1000ギル	クリティカルUP	防御力UP
軽いクラ	軽くて動きやすいクラ。	2	12	2	30	98	1	1000ギル	500ギル	ヘイスト	ランダム召喚
炎のクラ	火の属性をもち、火の攻撃に強い。	7	4	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	ファイアボール	イフリート
氷のクラ	氷の属性をもち、氷の攻撃に強い。	7	4	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	ブリザドストーム	シヴァ
雷のクラ	雷の属性をもち、雷の攻撃に強い。	7	4	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	サンダークロス	ラムウ
風のクラ	風の属性をもち、風の攻撃に強い。	7	4	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	エアロオール	シルフ
地のクラ	大地の属性をもち、大地の攻撃に強い。	7	4	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	クエイクオール	タイタン
聖なるクラ	聖の属性をもち、聖の攻撃に強い。	8	5	5	40	92	5	2500ギル	1250ギル	魔法力UP	ホーリー
クリスタルのクラ	クリスタルでできたクラ。	15	7	1	40	90	12	4000ギル	2000ギル	フレア	カーバンクル
衰弱のクラ	弱くなるほど、防御力が上がるクラ。	3	3	6	99	90	10	800ギル	400ギル	スロウ	フェニックス
カエルよけのクラ	トードに耐性があり、カエルになりにくい。	6	7	5	45	88	6	3500ギル	1750ギル	トード	小難しいパワフル
毒よけのクラ	毒に耐性があり、毒をうけにくい。	6	7	5	45	90	7	3500ギル	1750ギル	ポイズン	小難しいパワフル
眠りよけのクラ	スリプルに耐性があり、眠りにくい。	6	8	5	45	90	6	3500ギル	1750ギル	スリプル	ユニコーン
冷静のクラ	コンフュに耐性があり、混乱しにくい。	6	8	5	45	90	5	3500ギル	1750ギル	コンフュ	ラムウ
沈黙よけのクラ	サイレスに耐性があり、沈黙しにくい。	6	8	4	45	92	7	3500ギル	1750ギル	サイレス	イフリート
こびとよけのクラ	ミニマムに耐性があり、こびとになりにくい。	6	8	4	45	88	6	3500ギル	1750ギル	ミニマム	シルフ
のろまよけのクラ	スロウに耐性があり、のんびりになりにくい。	6	9	5	45	92	7	3500ギル	1750ギル	スロウ	タイタン
カウンターのクラ	相手にダメージの1／4をはね返すクラ。	7	6	5	25	95	5	6000ギル	3000ギル	バイオ	オーディーン
うらみのクラ	呪われていると強いクラ。	17	5	6	44	92	8	4000ギル	2000ギル	デス	特防御UP
リフレクのクラ	魔法攻撃をうけると、その魔法を弾き返す。	6	6	4	25	94	6	6000ギル	3000ギル	グラビデ	フェニックス
しんきろうのクラ	敵のミスを誘うクラ。	5	7	6	40	75	3	1800ギル	900ギル	デジョン	メテオ
王者のクラ	限界レベルが高い。	12	6	6	77	93	2	4000ギル	2000ギル	HPMAXUP	ホーリー
源氏のクラ	なかなかのクラ。	20	4	10	50	90	8	8000ギル	4000ギル	防御力UP	アルテマ
ブランドのクラ	ツメ、クラ、首輪のセットで装備すると強いクラ。	10	7	5	55	88	7	4000ギル	2000ギル	プチメテオ	バハムート

【実】【種】

名前	特徴	買い値	売り値
ナッツ	元気が少し回復する。	100ギル	50ギル
ラサンの実	元気がたくさん回復する。	200ギル	100ギル
おいしい実	体力と元気がすこし回復する。	400ギル	200ギル
ごちそうの実	体力と元気がたくさん回復する。	500ギル	250ギル
くさった実	体力がすこし減ってしまうが、元気が少し回復する。	200ギル	100ギル
いのちの実	体力の最大値が増える。	500ギル	250ギル
つかれる実	疲れて元気が減ってしまう。	200ギル	100ギル
元気の実	元気をすこし回復し、元気の最大値が増える。	200ギル	100ギル
元気のない実	元気をすこし減少させ、元気の最大値が減る。	200ギル	100ギル
すばやさの実	ヘイスト状態になり、すばしっこくなる。	400ギル	200ギル
のろまの実	スロウ状態になり、のんびりになる。	400ギル	200ギル
知恵の実	読解LVがもっとも低い魔法の本のレベルが1つあがる。	100ギル	50ギル
レベルアップの実	レベルが1つあがる。	1000ギル	500ギル
レベルダウンの実	レベルが1つさがる。	200ギル	100ギル
火のタネ	合成の時に火の属性を追加する。	800ギル	400ギル
氷のタネ	合成の時に氷の属性を追加する。	800ギル	400ギル
雷のタネ	合成の時に雷の属性を追加する。	800ギル	400ギル
風のタネ	合成の時に風の属性を追加する。	800ギル	400ギル
地のタネ	合成の時に地の属性を追加する。	800ギル	400ギル
聖なるタネ	合成の時に聖の属性を追加する。	800ギル	400ギル
消去のタネ	合成の時に特殊能力を消せる。	800ギル	400ギル
結合のタネ	合成の時に2つのツメ(クラ)の特殊能力を合体できる。	800ギル	400ギル
融合のタネ	合成の時に2つのツメ(クラ)の属性を融合できる。	800ギル	400ギル
固定のタネ	合成の時にベースとなるツメの能力値が変化しない。	800ギル	400ギル
レベルのタネ	合成の時に武具のLVを1上げる。	800ギル	400ギル

【不思議なレバー】

名前	特徴
すか	なにも起こらない。
床抜け	部屋の床が次々と抜け落ち、まき込まれると1フロア下に落とされる。
隠し通路	隠されていた通路が現れる。
水抜け	今いるフロアの全ての泉の水が抜ける。
モンスターコール	その部屋に大量のモンスターが現れる。
爆弾投下	その部屋に複数の時限爆弾が投下される。
宝箱投下	その部屋に宝箱が投下される。逃げられないとダメージを受ける。
アイテム消滅	その部屋にあったアイテムが全て無くなってしまう。
敵アイテム化	その部屋にいた敵が全て、アイテムに変化する。
トラップ設置	そのフロアのどこかに、新たに床トラップが仕掛けられる。



【石】

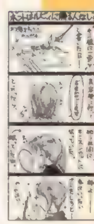
名前	特徴	買い値	売り値
石	石類は装備ができ、敵などに蹴り飛ばしダメージを与える。	2ギル	1ギル
パワーストーン	相手に蹴り飛ばして石よりも大きなダメージを与える。	5ギル	2ギル
クラッシュストーン	障害物にあたると爆発し、周りにいるものにもダメージを与え、壁も崩せる。	20ギル	10ギル
ワープストーン	あたった敵を、今いるフロア内の別の場所へワープさせる。	30ギル	15ギル

【その他】

名前	特徴	買い値	売り値
シーフのカギ	シーフの宝箱が開けられる。	2000ギル	1000ギル
テレポボックス	持っているアイテムを1つ、村の倉庫まで届けることができる。	1000ギル	500ギル
空のボトル	泉から水を汲める。敵に蹴りつけて倒すとモンスターエキスを抽出する。	10ギル	5ギル
ハムホイッスル	ドル君が倉庫のアイテムを持ってきてくれる。	1000ギル	500ギル

アイテムの判別1

アイテムを判別するときには、まず忘れんぼうの薬を見つけ出すことが必要だ。薬はすぐに飲まないで、識別カードなどを必ず使用して判別すること。



まんが／兵庫県 阿る一さん

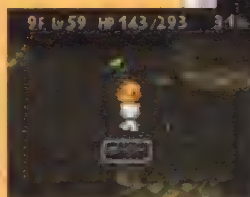
【不思議なハネ】

名前	系統	特徴
ファイアボール	魔法系	魔法の本「ファイア」を使う時、攻撃エリアの指定ができる。
ブリザドストーム	魔法系	魔法の本「ブリザド」を使う時、攻撃エリアの指定ができる。
サンダークロス	魔法系	魔法の本「サンダー」を使う時、攻撃エリアの指定ができる。
エアロオール	魔法系	魔法の本「エアロ」を使う時、画面全体の敵を攻撃できる。
クエイクオール	魔法系	魔法の本「クエイク」を使う時、画面全体の敵を攻撃できる。
ドレインアップ	魔法系	魔法の本「ドレイン」のパワーが増す。
スロウ	魔法系	小難しい本を使う時、敵をのろまにする上級魔法「スロウ」が、任意に選択できる。
トード	魔法系	小難しい本を使う時、敵をカエルに変化させる上級魔法「トード」が、任意に選択できる。
ポイズン	魔法系	小難しい本を使う時、敵を毒状態にする上級魔法「ポイズン」が、任意に選択できる。
スリプル	魔法系	小難しい本を使う時、敵を眠らせる上級魔法「スリプル」が、任意に選択できる。
コンフュ	魔法系	小難しい本を使う時、敵を混乱させる上級魔法「コンフュ」が、任意に選択できる。
サイレス	魔法系	小難しい本を使う時、敵の魔法を封じる上級魔法「サイレス」が、任意に選択できる。
ミニマム	魔法系	小難しい本を使う時、敵をこびとにする上級魔法「ミニマム」が、任意に選択できる。
ヘイスト	魔法系	難しい本を使う時、自分又は仲間を素早くする上級魔法「ヘイスト」が、任意に選択できる。
フレア	魔法系	難しい本を使う時、核爆発で敵を攻撃する上級魔法「フレア」が、任意に選択できる。
デス	魔法系	難しい本を使う時、敵を死に至らしめる上級魔法「デス」が、任意に選択できる。
デジョン	魔法系	難しい本を使う時、次元に歪みに敵を追い込む上級魔法「デジョン」が、任意に選択できる。
グラビデ	魔法系	難しい本を使う時、敵に超重力をあびせる上級魔法「グラビデ」が、任意に選択できる。
プチメテオ	魔法系	難しい本を使う時、敵に小隕石を落とす上級魔法「プチメテオ」が、任意に選択できる。
バイオ	魔法系	難しい本を使う時、細菌で敵を攻撃する上級魔法「バイオ」が、任意に選択できる。
小難しいパワフル	魔法系	小難しい本を使い「ランダム」を選択した時、魔法の発動する成功率が上がる。
アルテマ	魔法系	超難しい本を使う時、究極の攻撃魔法「アルテマ」が任意に選択できる。
ホーリー	魔法系	超難しい本を使う時、聖なる力で敵を攻撃する魔法「ホーリー」が、任意に選択できる。
メテオ	魔法系	超難しい本を使う時、敵に巨大な隕石を落とす魔法「メテオ」が、任意に選択できる。
パワーシュート	ステータス系	石などのアイテムを蹴ったときのダメージ2倍。
ドリルシュート	ステータス系	蹴ったアイテムが敵を貫いてとんでいく。
スーパーシュート	ステータス系	蹴ったアイテムがどこまでもとんでいく。
HP MAX UP	ステータス系	HPの最大値が10%UPする。
攻撃力UP	ステータス系	基本攻撃力が20%UPする。
防御力UP	ステータス系	基本防御力が20%UPする。
クリティカルUP	ステータス系	クリティカル率が15UPする。
ミス率DOWN	ステータス系	ミス率が10DOWNし、ミスしにくくなる。
回避率UP	ステータス系	回避率が10UPする。
回復UP	ステータス系	HP回復ターンを8減少し、体力回復のスピードが増す。
EXP UP	ステータス系	敵を倒した時に得られる経験値が、さらに25%多くなる。
元気UP	ステータス系	元気消費ターンを10増加させ、元気が減りにくくなる。
魔法力UP	ステータス系	すべての魔法の読解レベルが1UPする。
特防御UP	ステータス系	特防御が3UPする。
召喚能力UP	ステータス系	仲間として召喚した召喚獣のレベルが2ランク上のものになる。
イフリート	召喚系	召喚獣「イフリート」を仲間として呼び出せる。
シヴァ	召喚系	召喚獣「シヴァ」を仲間として呼び出せる。
ラムウ	召喚系	召喚獣「ラムウ」を仲間として呼び出せる。
シルフ	召喚系	召喚獣「シルフ」を仲間として呼び出せる。
タイタン	召喚系	召喚獣「タイタン」を仲間として呼び出せる。
カーバンクル	召喚系	召喚獣「カーバンクル」を仲間として呼び出せる。
ユニコーン	召喚系	召喚獣「ユニコーン」を仲間として呼び出せる。
オーディーン	召喚系	召喚獣「オーディーン」を仲間として呼び出せる。
バハムート	召喚系	召喚獣「バハムート」を仲間として呼び出せる。
ランダム召喚	召喚系	召喚獣「フェニックス」以外の召喚獣を、ランダムで1体仲間として呼び出せる。
フェニックス	召喚系	気絶すると召喚獣「フェニックス」が助けてくれる。

ハネを得るには武具を使いきる

不思議なハネを得るには、各武具が壊れるまで使用することが必要。しかし、まったく鍛えていない武具からはハネは得られないので、少し鍛えておくことも大切になる。そして、ハネを得るために使用する武具と、レアアイテムとして保存しておく武具とは、使い分けていくこと。



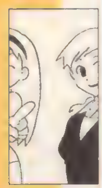


▲必ず少し鍛えた武具を壊すことが必要。

◀武具が壊れると自動的にハネを入手。

魔法はこまめに使っていくことが大切

魔法レベルは魔法を使った回数で上がっていくので、魔法の本を拾ったら、使うことが大切。拾ったまま本の数だけが増えていくのは賢いとはいえない。それに魔法の本をたくさん持っている状態で気絶してしまったら、持っている本はすべて失うことになる。そうなる前に魔法は頻繁に使っていきたい。



【魔石】

名前	召喚魔法	買い値	売り値
イフリートの魔石	火の属性「地獄の火炎」で画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル
シヴァの魔石	氷の属性「ダイアモンドダスト」で画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル
ラムウの魔石	雷の属性「裁きの雷（いかずち）」で画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル
シルフの魔石	風の属性「風のささやき」で画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル
タイタンの魔石	大地の属性「大地の怒り」で画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル
ユニコーンの魔石	聖の属性「ヒールホーン」で、体力と元気を全回復し、画面内の敵にダメージ。	2000ギル	1000ギル
カーバンクルの魔石	赤い瞳から発する「ルビーの光」によりチョコボを一定時間無敵にする。	2000ギル	1000ギル
オーディーンの魔石	「斬鉄剣」により画面内の敵を斬り倒す。	2222ギル	1111ギル
バハムートの魔石	絶大な破壊力を持つ「メガフレア」により画面内の敵にダメージを与える。	2000ギル	1000ギル



【魔法の本】

名前	特徴	買い値	売り値
ファイアの本	火属性の魔法「ファイア」を発動。使い込めば「ファイラ」「ファイガ」へと進化。また、たいまつを点火できる。	200ギル	100ギル
ブリザドの本	敵を冷気で包み込み攻撃する氷属性の魔法「ブリザド」を発動。使い込めば「ブリザラ」「ブリザガ」へと進化する。	200ギル	100ギル
サンダーの本	雷属性の魔法「サンダー」を発動。使い込めば「サンダラ」「サンダガ」へと進化する。また、発電機を起動できる。	200ギル	100ギル
エアロの本	風を巻き起こして攻撃する風属性の魔法「エアロ」を発動。使い込めば「エアロラ」「エアロガ」へと進化する。	200ギル	100ギル
クエイクの本	岩石を落下させ攻撃する大地属性の魔法「クエイク」を発動。使い込めば「クエイラ」「クエイガ」へと進化する。	200ギル	100ギル
ドレインの本	敵の体力を奪い取る生命属性の魔法「ドレイン」を発動。使い込めば威力が増す。無生物やアンデッドには無効。	400ギル	200ギル
小難しい本	不思議なハネなしで使うと、ランダムで上級の魔法が発動。失敗するとタライが落下してダメージを受ける。	300ギル	150ギル
難しい本	不思議なハネなしで使うとランダムでさらに上級の魔法が発動。失敗するとタライが落下してダメージを受ける。	400ギル	200ギル
超難しい本	不思議なハネなしで使うとランダムで最上級の魔法が発動。失敗するとタライが落下してダメージを受ける。	500ギル	250ギル

まんが／東京都　氏江冴さん

【モンスターエキス】

名前	特徴	ツメ合成追加効能	クラ合成追加効能	売り値
ゴブリンのエキス	元気がたくさん回復する。	元気度2UP	元気度2UP	100ギル
植物のエキス	体力と元気がたくさん回復する。	特殊能力毒＋結合	毒回避＋結合	650ギル
魔法使いのエキス	沈黙状態になり、魔法を唱えられなくなる。	特殊能力沈黙＋結合	沈黙回避＋結合	75ギル
ボムのエキス	爆発し、回りにもダメージを与える。	火属性＋消去	火属性＋消去	500ギル
マッドマンのエキス	スロウ状態になり、のんびりになる。	特殊能力スロウ＋結合	スロウ回避＋結合	360ギル
マグママンのエキス	合成の時に火の属性を追加する。	火属性＋融合	火属性＋融合	410ギル
アイスマンのエキス	合成の時に氷の属性を追加する。	氷属性＋融合	氷属性＋融合	800ギル
巨大生物のエキス	HPの最大値が増える。	耐久度50になる	耐久度50になる	1000ギル
ラミアのエキス	混乱状態になる。	ブランドのツメに変化	ブランドのクラに変化	440ギル
半魚人のエキス	合成の時に氷の属性を追加する。	氷属性＋融合	氷属性＋融合	320ギル
ツバサのエキス	合成の時に風の属性を追加する。	風属性＋融合	風属性＋融合	900ギル
トンベリのエキス	元気がたくさん回復する。	クリティカル率3UP	特殊防御2UP	260ギル
ミニメイジのエキス	こびとになる。	特殊能力ミニマム＋結合	ミニマム回避＋結合	240ギル
ぬすっとのエキス	ヘイスト状態になり、すばしっこくなる。	命中率3UP＋特殊能力ギル入手	回避率3UP	240ギル
巨人のエキス	体力がたくさん回復する。	頑丈さ2UP	頑丈さ2UP	700ギル
小動物のエキス	元気がすこし回復する。	命中率3UP	回避率3UP	110ギル
タートルのエキス	スロウ状態になり、のんびりになる。	頑丈さ2UP	頑丈さ2UP	300ギル
インプのエキス	元気がたくさん回復する。	クリティカル率3UP	特殊防御2UP	150ギル
モグラのエキス	回りが暗くなり、見えにくくなる。	地属性（掘れる）＋融合	地属性＋融合	600ギル
ムースのエキス	合成の時に氷の属性を追加する。	氷属性＋融合	氷属性＋融合	350ギル
プリンのエキス	合成の時に火の属性を追加する。	火属性＋融合	火属性＋融合	350ギル
ゼリーのエキス	合成の時に風の属性を追加する。	風属性＋融合	風属性＋融合	350ギル
カエルのエキス	カエルに変化する。	特殊能力カエル+結合	カエル回避+結合	310ギル
フロータイのエキス	眠ってしまう。	特殊能力眠り＋結合	眠り回避＋結合	180ギル
アンデッドのエキス	混乱状態になる。	特殊能力混乱＋結合	混乱回避＋結合	200ギル
ワームのエキス	体力と元気がすこし回復する。	レベル1UP＋融合	レベル1UP＋融合	600ギル
スラグのエキス	スロウ状態になり、のんびりになる。	スロウ＋結合	スロウ＋結合	900ギル
タコのエキス	体力と元気がすこし回復する。	結合＋固定	結合＋固定	250ギル

モンスターエキスの入手方法

モンスターに空のボトルを蹴りつけて倒すと、モンスターエキスが採れる。空のボトルのダメージは5前後なので、モンスターのHPを計算しながら戦い、残りHPが10を切るくらいになったら、通常攻撃から空のボトル攻撃に変更する。HPの低いモンスターからは比較的楽に入手できるが、HPが高い敵のエキスを得るには、何個もの空のボトルが必要だ。

【カード】

名前	特徴	買い値	売り値
識別のカード	未確認アイテムを1つ識別できる。	100ギル	50ギル
確信のカード	所持しているすべてのアイテムを識別 。	500ギル	250ギル
マップカード	今いるフロアのマップを表示する。	300ギル	150ギル
ワープカード	今いるフロア内の別の場所へワープする。	500ギル	250ギル
分裂カード	アイテムの1つを分裂させ、2つにする。	500ギル	250ギル
変化カード	アイテムの1つが、別のアイテムに変化する。	200ギル	100ギル
わき水のカード	泉の水をわかせる。	300ギル	150ギル
スリプルカード	眠ってしまう。	100ギル	50ギル
コンフュカード	混乱状態になる。	100ギル	50ギル
トードカード	カエルに変化する。	100ギル	50ギル
ミニマムカード	こびと状態になる。	100ギル	50ギル
リフレクカード	リフレクがかかり、魔法をはねかえす。	800ギル	400ギル
迷子カード	今いるフロアのマップを忘れる。	500ギル	250ギル
ツヤ出しカード	武具のレベルが1つあがる。	500ギル	250ギル
ツヤ消しカード	武具のレベルが1つさがる。	500ギル	250ギル
リペアカード	武具の耐久度があがる。	500ギル	250ギル
サビカード	武具の耐久度がさがる。	500ギル	250ギル
冥界のカード	死神を呼び出す。	100ギル	50ギル

【首輪】

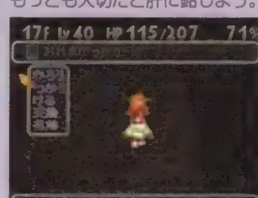
名前	特徴	買い値	売り値
がまんの首輪	体力が回復しないが、元気が減らない。	4000ギル	2000ギル
魔法の首輪	全ての魔法の読解レベルが1UP。	4000ギル	2000ギル
ガードの首輪	シーフ種などの「盗み」をガードする。	4000ギル	2000ギル
スタミナの首輪	元気減少ターン数が10増加し、元気の減りが遅くなる。	4000ギル	2000ギル
肩こりの首輪	元気減少ターン数が10減少し、元気の減りが早くなる。	4000ギル	2000ギル
回復の首輪	HP回復ターン数が10減少し、体力の回復が早くなる。	400ギル	200ギル
不幸の首輪	HP回復ターン数が10増加し、体力の回復が遅くなる。	4000ギル	2000ギル
[illegible]の首輪	HP回復ターン数が10減少、元気減少ターン数が10増加。	4000ギル	2000ギル
忘れない首輪	フロアマップを忘れなくなる。	4000ギル	2000ギル
きずなの首輪	敵のレベルドレイン攻撃が無効になる。	4000ギル	2000ギル
アメンボの首輪	水の上を歩けるようになる。	15000ギル	7500ギル
ワナぬけの首輪	床トラップにはまらなくなる。	15000ギル	7500ギル
からぶりの首輪	攻撃命中率が10減少し、攻撃ミスしやすくなる。	4000ギル	2000ギル
[illegible]の首輪	特防御が10増加し、魔法攻撃に強くなる。	4000ギル	2000ギル
呪いの首輪	装備しているもの全てが呪われる。	4000ギル	2000ギル
ばちあたりの首輪	床トラップに必ずはまる。	15000ギル	7500ギル
魔物の首輪	敵の位置がわかる。	4000ギル	2000ギル
値切りの首輪	アイテムを25%値引きで安く購入できる。	15000ギル	7500ギル
ブランドの首輪	ツメ、クラ、首輪のセットで装備すると強い首輪。	65000ギル	32500ギル

アイテム判別2

忘れんぼうの薬が判別できたら、それ以降のアイテム判別は少し無理ができる。識別のカードがない場合、自分自身に使ってアイテムの効果を確かめたり、敵に蹴りつけて効果を確かめたりできる。あくまでも、わすれんぼうの薬が手に入っているという条件を満たしていればの話だが……。

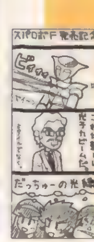
忘れんぼうの薬の判別ができたら、以後ずっと持ち歩くことも大切。そうすることで、違うダンジョンに冒険にいっても、忘れんぼうの薬だけはいつも識別された状態で発見できるというわけだ。

とにかく忘れんぼうの薬を見つけることが、アイテムの判別ではもっとも大切だと肝に銘じよう。



▲冒険するときはアイテムの識別が大切だ。識別のコツをつかめ！

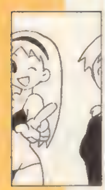




まんが／神奈川県　池田彩重さん

【モンスター】

名前	HP	経験値	出現場所	所持アイテム
グズグズ	8	1	岬のダンジョン	衰弱のクラ、マップカード、迷子カード、鑑別のカード
クスクス	20	5	岬のダンジョン	ホリーのツメ、眠いツメ、衰弱のクラ、リペアカード
グルグル	50	30	ひみつのダンジョン	ホリーのツメ、眠いツメ、衰弱のクラ、リペアカード
ゴブリン	8	2	岬のダンジョン	木のクラ、鉄のクラ、マップカード、鑑別カード
ダークゴブリン	30	28	岬のダンジョン	鉄のツメ、鉄のクラ、鑑別カード、迷子カード
ブラックゴブリン	50	106	ひみつのダンジョン	ミスリルのツメ、クリスタルのクラ、ナッツ、くさった実
ワイルドラット	10	2	岬のダンジョン	木のツメ、ヘイストの薬、スロウの薬、記憶のしおり
ドブネズミ	24	22	———	ホリーのツメ、鉄のツメ、ヘイストの薬、スロウの薬
ジャイアントラット	48	96	ひみつのダンジョン	ミスリルのツメ、ヘイストの薬、くらやみの薬、スロウの薬
ナッツイーター	16	3	岬のダンジョン	木のクラ、ナッツ、おいしい実、つかれる実
ドクロイーター	60	30	———	鉄のクラ、おいしい実、ラサンの実、くさった実
アイテムイーター	45	75	ひみつのダンジョン	ミスリルのクラ、いのちの実、レベルダウンの実、レベルアップの実
ヘッジホッグ	12	3	岬のダンジョン	鉄のツメ、クリティカルのツメ、マップカード、迷子カード
ガトリングス	24	28	海底遺構ダンジョン	十字のツメ、クラッシュストーン、ツヤ出しカード、ツヤ消しカード
ニードルマスター	36	50	ひみつのダンジョン	マルチのツメ、コンフュカード、りフレクカード、分裂カード
黒魔道士	5	4	岬のダンジョン	沈黙のツメ、ファイアの本、サンダーの本、ブリザドの本
大黒魔道士	10	37	海底遺構ダンジョン	沈黙のツメ、ファイアの本、サンダーの本、ブリザドの本
暗黒魔道士	15	142	ひみつのダンジョン	沈黙のツメ、ファイアの本、サンダーの本、ブリザドの本
スケルトン	25	8	岬のダンジョン	毒のツメ、リペアカード、わき水のカード、冥界のカード
ブラディボーン	50	83	海底遺構ダンジョン	毒のツメ、スリプルカード、冥界のカード、毒薬
デスナイト	75	300	ひみつのダンジョン	毒のツメ、スリプルカード、コンフュカード、冥界のカード
インプ	20	9	岬のダンジョン、シドタワー1回目	しんきろうのクラ、石、ワープストーン、クラッシュストーン
ガルキマセラ	50	93	山岳ダンジョン、シドタワー2回目	しんきろうのクラ、迷子カード、ワープカード、テレポのしおり
ベビーデビル	75	130	ひみつのダンジョン	しんきろうのクラ、テレポのしおり、テレポボックス、ハムホイッスル
サボテンダー	20	18	シドタワー1回目	毒よけのクラ、ナッツ、元気の実、元気のない実
サボテンダー	60	104	シドタワー2回目	毒よけのクラ、ラサンの実、元気の実、元気のない実
サボテキーラ	100	169	ひみつのダンジョン	毒よけのクラ、コンフュカード、わき水のカード、確信のカード
クレイゴーレム	30	28	シドタワー1回目	地のクラ、クラッシュストーン、ツヤ出しカード、リペアカード
ゴーレム	60	106	シドタワー2回目	地のクラ、クラッシュストーン、リペアカード、サビカード
アイアンゴーレム	100	264	ひみつのダンジョン	地のクラ、パワーストーン、クラッシュストーン、リペアカード
フロータイボール	25	23	シドタワー1回目	こびとよけのクラ、すばやさの実、のろまの実、風のタネ
アーリマン	50	74	シドタワー2回目	こびとよけのクラ、元気の実、元気のない実、風のタネ
フライングアイ	150	206	ひみつのダンジョン	こびとのツメ、こびとよけのクラ、レベルダウンの実、レベルアップの実
インプロボ1号	65	58	シドタワー1回目	ギャンブルのツメ、クラッシュストーン、リペアカード、サビカード
インプロボ55号	120	197	シドタワー2回目	ギャンブルのツメ、リペアカード、ワープカード、サビカード
インプロボ88号	200	385	ひみつのダンジョン	ギャンブルのツメ、リフレクカード、ツヤ出しカード、ツヤ消しカード
オニオン	20	25	シドタワー1回目	カウンターのクラ、ポーション、ヘイストの薬、スロウの薬
トイソルジャー	60	106	シドタワー2回目	カウンターのクラ、ハイポーション、万能薬、爆発薬
メタルヒットマン	120	226	ひみつのダンジョン	カウンターのクラ、エクスポーション、忘れんぼうの薬、くらやみの薬
クラブローラー	60	31	シドタワー1回目	雷のクラ、ワープストーン、クラッシュストーン、テレポのしおり
ドラムローラー	120	96	シドタワー2回目	雷のクラ、ワープストーン、クラッシュストーン、テレポのしおり
ヘルローラー	240	284	ひみつのダンジョン	雷のクラ、ワープストーン、クラッシュストーン、ものもちのしおり
ドリッピー	25	31	シドタワー1回目	健康の首輪、ばちあたりの首輪、ポーション、目にいい薬
パオ	50	119	シドタワー2回目	健康の首輪、ばちあたりの首輪、目にいい薬、ハイポーション
トリッピー	80	90	ひみつのダンジョン	ワナぬけの首輪、ばちあたりの首輪、ハイポーション、目にいい薬
ジャック	35	35	シドタワー1回目	ガードの首輪、迷子のカード、ワープカード、シーフの鍵
シーフ	80	112	シドタワー2回目	ガードの首輪、確信のカード、トードカード、シーフのカギ
バーグラー	80	450	ひみつのダンジョン	ガードの首輪、ヘイストの薬、スロウの薬、シーフの鍵
ミニマジシャン	18	35	シドタワー1回目	魔物の首輪、小難しい本、ドレインの本、鑑別のカード
ミニドルイド	46	102	シドタワー2回目	魔物の首輪、ドレインの本、難しい本、鑑別のカード
ミニウィザード	100	140	ひみつのダンジョン	魔物の首輪、クエイクの本、超難しい本、鑑別のカード
トンベリ	25	32	シドタワー1回目	クリティカルのツメ、ポーション、ハイポーション、ダメージ薬
トンベリズ	50	90	シドタワー2回目	クリティカルのツメ、鑑別のカード、ポーション、忘れんぼうの薬
マスタートンベリ	100	300	ひみつのダンジョン	クリティカルのツメ、ハイポーション、エクスポーション、忘れんぼうの薬
ランドタートル	40	41	シドタワー1回目、海底遺構ダンジョン	眠りよけのクラ、ナッツ、くさった実、融合の実
ラージタートル	65	150	———	源氏のクラ、わき水カード、冥界のカード、確信のカード
ヒュージタートル	118	241	ひみつのダンジョン	クリスタルのクラ、マップカード、冥界のカード、確信のカード
サハギン	32	37	海底遺構ダンジョン	氷のクラ、アメンボの首輪、石、ブリザドの本
マーマン	48	150	———	氷のクラ、パワーストーン、ブリザドの本、小難しい本
トリトン	80	450	ひみつのダンジョン	氷のクラ、アメンボの首輪、クラッシュストーン、ブリザドの本
デビルフィッシュ	42	46	海底遺構ダンジョン	のろまのツメ、おいしい実、つかれる実、融合のタネ
オクトパス	62	112	———	のろまのツメ、おいしい実、ラサンの実、融合のタネ
クラーケン	80	336	ひみつのダンジョン	のろまのツメ、すばやさの実、のろまの実、融合のタネ
ボム	100	29	海底遺構ダンジョン	炎のクラ、ポーション、爆発薬、忘れんぼうの薬
グレネード	150	78	———	炎のクラ、クラッシュストーン、ファイアの本、爆発薬
ナパーム	200	206	ひみつのダンジョン	炎のクラ、エリクサー、ダメージ薬、爆発薬
マリオネイター	25	35	海底遺構ダンジョン	冷静のクラ、サンダーの本、ブリザドの本、クエイクの本
ネクロマンサー	·46	72	海底遺構ダンジョン	冷静のクラ、サンダーの本、ドレインの本、鑑別カード
デモンサマナー	78	150	時空要塞ダンジョン	リフレクのクラ、？？？、エアロの本、クエイクの本
マグママン	50	38	海底遺構ダンジョン	マップカード、リペアカード、サビカード、火のタネ
アイスマン	80	89	山岳ダンジョン	コンフュカード、マップカード、確信のカード、氷のタネ
マッドマン	100	198	時空要塞ダンジョン	マップカード、わき水のカード、冥界のカード、地のタネ
ムース	110	23	山岳ダンジョン	氷のクラ、ブリザドの本、分裂カード、氷のタネ
プリン	65	64	海底遺構ダンジョン	炎のクラ、ファイアの本、分裂カード、火のタネ
ゼリー	75	113	海底遺構ダンジョン	雷のクラ、エアロの本、分裂カード、風のタネ
マジックポット	35	123	海底遺構ダンジョン	回復の首輪、不幸の首輪、ポーション、ダメージ薬
マジクラポット	65	636	時空要塞ダンジョン	回復の首輪、不幸の首輪、ハイポーション、毒薬
マジクガポット	96	946	ひみつのダンジョン	回復の首輪、不幸の首輪、エクスポーション、毒薬
ラミア	35	48	海底遺構ダンジョン	呪いの首輪、値切りの首輪、ファイアの本、サイレスの薬
ブランドラミア	70	200	———	？？？、呪いの首輪、値切りの首輪、ファイアの本
エギドナ	100	300	ひみつのダンジョン	？？？、呪いの首輪、値切りの首輪、？？？
オーガ	75	106	海底遺構ダンジョン	大振りのツメ、石、パワーストーン、クラッシュストーン





まんが／福岡県　リンチンチンさん

名前	HP	経験値	出現場所	所持アイテム
バーサオーガ	95	346	山岳ダンジョン	大振りのツメ、石、パワーストーン、クラッシュストーン
オーガチーフ	100	652	ひみつのダンジョン	王者のツメ、石、パワーストーン、クラッシュストーン
ネオン	60	101	海底遺構ダンジョン	軽いクラ、サンダーの本、レベルダウンの実、レベルアップの実
シャドウ	100	150	山岳ダンジョン	軽いクラ、サンダーの本、レベルダウンの実、レベルアップの実
ファントム	150	450	ひみつのダンジョン	うらみのクラ、識別カード、レベルダウンの実、レベルアップの実
ガーゴイル	65	55	海底遺構ダンジョン	コンフュカード、ツヤ出しカード、リペアカード、サビカード
マーゴイル	90	200	—	ツヤ出しカード、リペアカード、識別のカード、サビカード
デスウィング	135	300	ひみつのダンジョン	ツヤ出しカード、ツヤ消しカード、リペアカード、サビカード
ゾンビ	75	68	海底遺構ダンジョン	眠りよけのクラ、肩こりの首輪、がまんの首輪、忘れない首輪
レブナント	180	178	—	眠りよけのクラ、健康の首輪、回復の首輪、不幸の首輪
グール	280	421	ひみつのダンジョン	眠りよけのクラ、からぶりの首輪、不幸の首輪、スタミナの首輪
マミー	45	79	海底遺構ダンジョン	沈黙よけのクラ、ドレインの本、コンフュカード、識別のカード
グランドマミー	70	185	時空要塞ダンジョン	沈黙よけのクラ、ドレインの本、冥界のカード、ワープカード
ファラオマミー	90	306	ひみつのダンジョン	沈黙よけのクラ、ドレインの本、リフレクカード、変化カード
モルボル	55	88	海底遺構ダンジョン、山岳ダンジョン	冷静のクラ、解毒剤、毒薬、スロウの薬
グルモルボル	66	80	シドタワー2回目、時空要塞ダンジョン	冷静のクラ、ハイポーション、万能薬、毒薬
モルボルグレート	76	150	ひみつのダンジョン	冷静のクラ、コンフュカード、ミニマムカード、トードカード
マモン	55	78	山岳ダンジョン	忘れない首輪、スリプルカード、わき水のカード、確信のカード
ウッドアイズ	76	176	時空要塞ダンジョン	忘れない首輪、迷子カード、ワープカード、ハイポーション
マンドラド	100	300	ひみつのダンジョン	忘れない首輪、リペアカード、サビカード、冥界のカード
ワーム	53	96	山岳ダンジョン	眠りよけのクラ、ハイポーション、透明薬、毒薬
ブラッドワーム	74	170	時空要塞ダンジョン	眠りよけのクラ、万能薬、毒薬、スロウの薬
ポイズンワーム	146	479	ひみつのダンジョン	眠りよけのクラ、万能薬、ダメージ薬、毒薬
ゲコビッキ	48	74	山岳ダンジョン	トードのツメ、マップカード、わき水カード、トードカード
ポイゾネストード	66	124	時空要塞ダンジョン	トードのツメ、ツヤ出しカード、トードカード、毒薬
ギガントード	182	389	ひみつのダンジョン	トードのツメ、カエルよけのクラ、トードカード、毒薬
ロックガーター	53	84	山岳ダンジョン	のろまよけのクラ、ポーション、透明薬、スロウの薬
スラグ	75	136	時空要塞ダンジョン	のろまよけのクラ、万能薬、ダメージ薬、スロウの薬
ヌメック	140	270	—	のろまよけのクラ、エクスポーション、忘れんぼうの薬、スロウの薬
モゲラ	47	102	山岳ダンジョン	ホリーのツメ、ラサンの実、くさった実、地のタネ
モールモール	96	241	時空要塞ダンジョン	ホリーのツメ、元気の実、元気のない実、地のタネ
ジェットモゲラ	136	900	—	ホリーのツメ、ラサンの実、くさった実、地のタネ
ベヒーモス	120	106	山岳ダンジョン	王者のクラ、ハイポーション、スロウの薬、ダメージ薬
キングベヒーモス	140	208	時空要塞ダンジョン	王者のクラ、エクスポーション、万能薬、爆発薬
デビルベヒーモス	240	409	—	王者のクラ、エクスポーション、ヘイストの薬、スロウの薬
ウェアバット	38	81	時空要塞ダンジョン	耐魔の首輪、万能薬、忘れんぼうの薬、くらやみの薬
ジャイアントバット	40	94	山岳ダンジョン	がまんの首輪、ヘイストの薬、くらやみの薬、スロウの薬
スティールバット	60	198	時空要塞ダンジョン	がまんの首輪、万能薬、スペルの薬、忘れんぼうの薬
ナウマンゾウ	90	123	山岳ダンジョン	からぶりの首輪、スタミナの薬、ラサンの実、ハイポーション
マンモス	120	369	—	命づなの首輪、からぶりの首輪、スタミナの首輪、肩こりの首輪
バーサマンモス	160	645	—	命づなの首輪、からぶりの首輪、スタミナの首輪、肩こりの首輪
ハゲタカ	90	55	山岳ダンジョン	疾風のツメ、風のクラ、マップカード、迷子カード
コンドル	120	278	—	疾風のツメ、風のクラ、リペアカード、サビカード
コカトリス	150	456	—	疾風のツメ、風のクラ、ツヤ出しカード、ツヤ消しカード
ダークタイタン	70	97	山岳ダンジョン	気合のツメ、クエイクの本、透明薬、爆発薬
ヘルタイタン	150	146	—	気合のツメ、クエイクの本、目にいい薬、くらやみの薬
ブラディタイタン	250	781	—	気合のツメ、クエイクの本、確信のカード、忘れんぼうの薬
マスク	103	200	時空要塞ダンジョン	呪いの首輪、忘れない首輪、リフレクカード、冥界のカード
ストーンマスク	150	400	時空要塞ダンジョン	耐魔の首輪、からぶりの首輪、小難しい本、超難しい本
デスマスク	210	800	—	魔法の首輪、呪いの首輪、難しい本、超難しい本
ブッチャー	130	326	時空要塞ダンジョン	源氏のツメ、コンフュカード、リペアカード、サビカード
ヒルギガース	180	594	—	源氏のツメ、リペアカード、サビカード、ワープカード
グラシャラボス	250	976	—	源氏のツメ、リペアカード、冥界のカード、サビカード
デーモン	150	276	時空要塞ダンジョン	混乱のツメ、ラサンの実、おいしい実、つかれる実
サタン	200	465	—	混乱のツメ、ラサンの実、元気の実、元気のない実
メフィウス	300	988	—	絶対のツメ、ごちそうの実、元気の実、元気のない実
ヴァンパイア	50	312	時空要塞ダンジョン	いやしのツメ、レベルダウンの実、レベルアップの実、レベルのタネ
リッチ	100	657	—	いやしのツメ、レベルダウンの実、レベルアップの実、レベルのタネ
デミリッチ	150	996	—	いやしのツメ、ブランドの首輪、レベルアップの実、レベルダウンの実
ホーリードラゴン	180	496	時空要塞ダンジョン	ホーリーのツメ、クラッシュストーン、サンダーの本、超難しい本
ダークバハムート	160	492	時空要塞ダンジョン	クリスタルのツメ、ファイアの本、超難しい本、不思議なしおり
レッドドラゴン	150	485	時空要塞ダンジョン	絶対のツメ、クエイクの本、超難しい本、テレポのしおり
ミストドラゴン	140	436	時空要塞ダンジョン	クリスタルのクラ、ブリザドの本、おいしい実、くさった実
シャドウドラゴン	130	452	時空要塞ダンジョン	リフレクのクラ、エアロの本、透明薬、くらやみの薬
ドラゴンファントム	150	469	時空要塞ダンジョン	絶対のクラ、ドレインの本、エリクサー、忘れんぼうの薬
店の番人	3200	7777	SHOP	なし
宝の番人	32000	3333	[illegible]	なし
命の番人	32000	5555	—	なし

7つのダンジョンのクリアを目指せ

冒険に出向く各ダンジョンの深さをチェックしておこう。岬のダンジョン地下10階、シドタワー1回目地上15階、海底遺構ダンジョン地下28階、山岳ダンジョン地上23階、シドタワー2回目地上15階、時空要塞ダンジョン地上23階、ひみつのダンジョン地下22階となっている。この順番で、これだけの階層をクリアする。

このモンスター表では、所持アイテムに注目してほしい。このアイテムはモンスターを倒したときに出現したり、盗むことができるアイテムなので、ほしいアイテムを持っているモンスターを狙って倒していこう。盗むときにはモーグリに頼るしかないが…。



◀うまく敵からアイテムをゲットしたい。



CAIT SITH MIRACLE


まんが／愛知県　Mr.アベッチさん

STREET FIGHTER ZERO3

●発売日／98年12月23日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、PS（11ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可

ワールドツアーモードの攻略法と隠し要素を大公開！

アーケードでもおなじみの超人気対戦格闘ゲーム『ZERO3』。ここでは、マニュアルを読んだだけではわからない「ワールドツアーモード（W.T.M）」の基本システムと、その攻略法を詳しく解説していく。また、ISMやモードなどに用意されているさまざまな隠し要素も一挙に公開していくぞ！　さらに後半では、4人の隠しキャラを使用した対戦攻略を徹底紹介。これを参考にすべてのモードとキャラを完全制覇しよう！

ワールドツアーモード攻略

「W.T.Mを始めてみたけれどいまひとつ仕組みがわからない……」。そんなキミたちに育成のノウハウを伝授しよう。今までやみくもに闘っていた人も、これを読めば、より効率のよい育成をおこなうことが可能になるぞ。

ISMセットアップが勝利のカギ

ISMプラスは「トータルレベルが上がったときに入手できる（毎回ではない）」。基本的に入るISMプラスはランダムだが、そのとき選択しているISM（各ステージ前にISMは変更可能）に関連した能力が比較的手に入りやすいのだ。ただし、各ISMプラスには1～2のブロック消費ポイントが設定されており、最大3ブロックまでしかISMプラスを装備できないので注意しよう。下にセットアップの一例と序盤で入手できるISMプラスを掲載しておくので参考にしてほしい。

▼例えばこんな組み合わせ

防御力重視

この組み合わせなら直接ダメージを受けなければ、常にパーフェクトも可能？　ゼロカウンターのあるISMならなお堅くなるぞ。

Z(V)-ISM+「Super Guard」+「∞Guard」or「Auto Guard」

多彩な攻撃

やっぱり「ZERO2」のように「スパコンもオリコンも使いたい！」って人はコレ。おまけにゲージ回復もあるから技も出し放題!?

Z-ISM+「Original Combo」+「Gauge plus」

▼序盤で入手できるISMプラス

ISMプラス	効果
Hard Body	敵の攻撃を喰らっても、気絶しなくなる。消費：1（ブロック）、関連（ISM）：X
Guard Power plus	攻撃をガードさせたとき、ガードパワーゲージを多く減らせる。消費：1、関連：X、Z
Auto Guard	相手の攻撃を自動的にガードする。消費：1、関連：Z、V
Air Guard	空中ガードが可能になる。最初から出来るISMには効果なし。消費：1、関連：Z
Zero Counter plus	ゼロカウンターの攻撃力が上昇。X－ISMに効果なし。消費：1、関連：V、Z
Gauge plus	スパコン（オリコン）ゲージが時間で自動的に回復。消費：1、関連：V
∞Guard	ガードパワーゲージが減らなくなる（=クラッシュしない）。消費：1、関連：V
Damage plus	必殺技をガードさせたときのケズリのダメージが上昇。消費：2、関連：X
Suger Guard	必殺技をガードしても、体力がケズられなくなる。消費：2、関連：Z、X
Original Combo	オリジナルコンボが使用可能。V-ISMには効果なし。消費：2、関連：V

各ボーナスを有効利用しよう

対戦中にとった特殊行動によって得られるボーナスもまた、経験値につながる。「対戦中の特殊行動」とは、わかりやすい例でいえば「ファーストアタック」など、個別にポイントが設定されているものだ（そればかりではないのだが）。下に、その対象となる行動を一覧にしてみた。残り体力ボーナスがおすすめだ。

▼特殊ボーナス一覧表

ISMプラス	効果
ファーストアタック	ラウンド開始後、先に自分が相手にダメージを与えた場合に加算される
リバーサル	自分の硬直が解けた瞬間（例：起き上がり）に必殺技などを出す。ヒットしなくてもOK
ゼロカウンター	ゼロカウンターを使用すれば加算されるボーナス。これもヒットしなくても大丈夫
テックボーナス	投げ受け身（投げられた瞬間に投げのコマンド）をすれば加算。空中受け身とは違うぞ
カウンターヒット	自分の攻撃が、相手にカウンターヒットすれば加算されるボーナス
スパコンフィニッシュ	スパコン（または、オリコン）をとどめに使って、1ラウンド取れば加算されるボーナス
コンボボーナス	相手に連続攻撃を与えると加算される。ヒット数が多ければ、ボーナスも多くなる
残り体力ボーナス	ラウンドクリア時の残り体力に応じて加算。パーフェクトだと通常よりも多く加算される
タイムボーナス	残り時間に応じて加算されるボーナス。早ければ、早いほどボーナスが増える

1対1だけがバトルじゃない？

W.T.Mの醍醐味の1つは、ここで紹介するような特殊ステージ。通常1対1で展開されるバトルだが、場合によっては複数の相手と闘わなくてはならない（それも同時に！）、といったステージも用意されているのだ。そのほか、1対1でも特定の条件……例えば連続技でしかダメージを与えられない（この場合3ヒット以上がダメージとなる）という相手もいるのだ。各ステージのクリア後、次の対戦相手のレポートが出る。そのメッセージをよく見て、必要に応じてセットアップを組み替えていくのも攻略の近道だぞ。

チームバトル

試合形式は1対1だが、相手はチームを組んでおり、自分は1回でも負けたらアウト（敵は次の相手と交代）、というキビしい条件。スパコンゲージの使いどころを間違えるな！

ドラマティックバトル

これは1対2（もっといる場合もある？）の闘いで、相手は同時に攻撃を仕掛けてくる。相手に挟まれるとガードの方向がわからなくなるので、なるべく画面端で戦うように。





まんが／北海道　哲-PAYさん

W.T.M隠し分岐

W.T.Mは第9分岐で基本的に終了なのだが、実はその後に隠し分岐が存在するのだ。

第10分岐「U.S.A.」

トータルレベル27以上の状態で第9分岐をクリアすれば隠し分岐「U.S.A」が出現！

第11分岐「JAPAN」

トータルレベル29以上の状態で第10分岐をクリアすれば隠し分岐「JAPAN」出現！

DPS流 W.T.Mの歩き方

それではDPSがオススメする効率のよい育成法を伝授しよう。基本は「ダメージを受けずに早く勝つこと」だ。

こんなキャラがオススメ

リュウ、ケン、ゴウキ、ナッシュ、さくら、元、ローズ、キャミィ、ユーニ。

①1つのISMを集中して育てる！

ISMレベルが上がれば次に必要な経験値が多くなる。そこで、序盤の簡単なうちに連続パーフェクトなどで、1つのISMを育ててしまうほうが実は効率がよい。順番としてはV→X→Zがオススメ(汎用性の高いZは後半に育成したほうがおトク)。とくに「Gauge plus」のISMプラスは、序盤に入手していたほうがなにかと有利だ。

②特殊ステージはEXPが高いぞ

先に説明した特殊ステージでは、通常のステージよりも格段に経験値が多くもらえる。そこでこれらのステージになったら、自分の苦手なISMに切り替えるのも1つの手だ。とくに序盤の「ドラマティックバトル」は、対戦相手のCOMキャラが「起き上がりに足払い連打」などで勝てるほど弱いので、絶好の稼ぎ場所となるぞ。

③W.T.Mに強いキャラを選べ

もちろん自分が選んだキャラだからこそ愛情が沸くのだが……。残念ながら、やはりこのモードが不得手なタイプのキャラがいるようだ（無敵必殺技がない、強力な連続技がない、お手軽な対空技がない……などのキャラ）。初心者は、最初は以下で紹介しているキャラを使ったほうが無難だ。

まんが／神奈川県　野村は！こさん

3つのISM

アーケードにあった隠しモードが使用できることが判明。この隠しISMといえる3つのモードを大公開！

クラシカルモード

【使用条件】

1アーケードモードを難度3以上でクリア。
2プレイタイムが3時間以上経過。

どちらかを満たすと使用可能（キャラ選択時に㊉ボタン）。スパコンやオリコン、空中＆地上受け身、ゼロカウンターなど、『ZERO3』のほとんどのシステムが使用不可。その代わり空中での追撃を受けなかったり、ガードパワーゲージがないためにガードクラッシュがないという防御面での利点はある。

サイキョーモード

【使用条件】

1アーケードモードを難度4以上でクリア。
2プレイタイムが4時間以上経過。

どちらかを満たすと使用可能（キャラ選択時に㊉ボタン）。ガードパワーゲージが極端に短く気絶もしやすく、キャンセルも一切不可という「サイキョー(笑)」なモード。だが得点がすべて2倍になるというメリットもある。ISMの選択も一応できるぞ。とにかくすべてにおいて不利な状況のモードなのだ。

本気(マジ)モード

【使用条件】

1アーケードモードを難度5以上でクリア。
2プレイタイムが5時間以上経過。

・どちらかを満たすと使用可能（キャラ選択時に㊉ボタン）。相手に1ラウンド取られたら負け（自分は2ラウンド取らなければ勝てない）という、まさしく「背水の陣」モード。その分、非常に攻撃力が高く(防御力は低い)1回の連続技で逆転！　なんてこともあるが、闘いが粗くなるかも……。ISM選択も可能。

4つの隠しモード

ここでは4つの隠しモードの使用条件を大解説！　カギとなるのはW.T.Mとアーケードモードだ。

「TEAM VS」

出現条件

W.T.Mの第2分岐「CHINA」コースをクリアする、または、プレイ時間が16時間を経過すれば、メニュー画面に出現する。

1～3人のキャラで自由にチームを組んで戦う対人戦専用モード。1ラウンド取られるごとに次のキャラと交代し、全滅すると負けとなる。1対3や2対3といったハンデ戦も楽しめるぞ。同じキャラだけを選択してチームを組むことも可能だ。

「SURVIVAL MODE」

出現条件

W.T.Mの第4分岐「POINT 48106」コースをクリアする、または、プレイ時間が24時間を経過すれば、メニュー画面に出現する。

限られた体力ゲージで1本勝負を連続しておこない、何人勝ち抜けるかに挑戦するモード。『ストII』の四天王戦に似たボスバトルや複数の相手と闘っていく10人バトル、∞バトルなどさまざまなコースが用意されている。新記録を目指せ！



「FINAL BATTLE」

出現条件

アーケードモードのレベル7をクリア（コンティニュー可）する、または、プレイ時間が32時間を経過すれば、メニューが画面に出現する。

開始直後にラスボスと闘うモード。通常のラスボス戦よりも手強い。勝てばエンディングになるが、コンティニュー不可のため、負けるとアーケードでもあったボス負けエンディングに突入してしまうぞ。難易度とラウンド数を変更すると楽チン。

「DRAMATIC BATTLE」

出現条件

アーケードモードのレベル8をクリア（コンティニュー可）する、または、プレイ時間が72時間を経過すれば、メニュー画面に出現する。

2体のキャラを選択して1体のCOMキャラと闘っていくモード。リュウ＆ケン、ユーリ＆ユーニのペアによる固定バトルや、キャラを自由に選んでの対戦もOKだ。1人でプレイする場合は、COMがパートナーキャラを操作してくれるぞ。



4人の隠しキャラの対戦攻略

ここからは、最初から選択できない隠しキャラの出し方と対戦攻略を紹介するぞ。

ゲージ無しでも十分強い EXバイソン

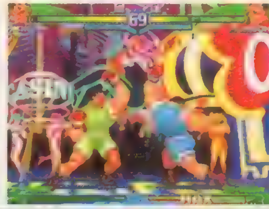
出現条件

W.T.Mの第1分岐「U.S.A.」コースをクリアするか、プレイ時間が8時間経過した後、L2ボタンを押しながらバイソンを選択。

突進力を生かしたラッシュ

EXバイソンは、アーケード版に登場した隠しキャラ仕様のバイソンで、PS版のバイソンとは通常技や必殺技が微妙に異なっている。ただし、対戦相手との基本的な闘い方はPS版と変わらない。





▶PS版のバイソンは、通常技がいくつか追加されている。

いくつかの技が微妙に変更

DPSオススメISM V ISM

バイソンのオススメISMはしゃがみ強Pがキャンセルできる点が優れているV－ISMだ。バイソンがもっとも得意とするのは、中間距離からの突進力を生かしたラッシュと接近戦。とくに下段を狙える「ダッシュグランドストレート」(←タメ↘＋P)がなにかと重宝するぞ。また、ガードクラッシュ性能の高い遠距離強Kをいつでも出せることも強みだ。ただ、オリコンはこれといったものがなく、弱発動→ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ強P→弱「ダッシュストレート」(←タメ→＋P)といった地味なものばかりなのが難点か。画面端なら「ダッシュグランドアッパー」(←タメ↘＋K)で浮かせた相手を拾うこともできる。

対戦アドバイス 強力なラッシュで相手を抑え込め

通常技対空は、しゃがみ強P。落とした相手を「ダッシュアッパー」(←タメ→＋K)で追い打ち可能だ。Vならキャンセルしてからの「ダッシュストレート」が安定。跳び込みにはジャンプ強K、そこから弱P×2までなら、すべてのダッシュ系必殺技にもつながるぞ。また、「ダッシュアッパー」はしゃがんだ相手には当たらないので、そのままスカして投げるのも有効だ。

タメ系キャラの元祖 ガイル

出現条件

W.T.M第9分岐の隠し「U.S.A.」コースをクリアするか、プレイ時間が96時間を経過すると、プレイヤーセレクトで選択可能。

もう1つのスタンダード

リュウ・ケンといったコマンド系キャラに相対する、タメ系キャラの元祖となったガイル。彼の持つ必殺技は「ストII」時代と変わらず、必要最低限かつ的確な2種類だ。「ソニックブーム」は撃ったあとのスキが少ない飛び道具。これを盾にしながら近づく戦法は健在だ。また、「サマーソルトキック」は対空技。高い打点では空中ガードされるものの、弱～強すべて地上の相手にヒットし、ダウンを奪える。連続技のシメにも最適だ。

必殺技コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	リバーススピンキック	相手の近くで＋キー←or→＋強K(X、Z)
特殊技	スピニングバックナックル	＋キー→＋強P
特殊技	ローリングソバット	＋キー←or→＋中K（X、Z）
特殊技	ニーバズーカ	＋キー←or→＋弱K（X、Z）
必殺技	ソニックブーム	←タメ→＋P
必殺技	サマーソルトキック	↓タメ↑＋K
スーパーコンボ	サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗＋K（X対応）
スーパーコンボ	ソニックブームハリケーン	←タメ→←→＋P



DPSオススメISM X ISM

DPSが選んだのはX－ISM。その理由として１番大きいのは、遠距離ＫがほかのＩＳＭと違う点。跳び込みから「ソニックブーム」を当てる一連の動作（例：ジャンプ中K→しゃがみ弱P×２→しゃがみ弱K→「ソニックブーム」…連係1）のあと、固めを継続する技として最も適しているからだ。相手のガードパワーゲージを減らす量も多いし、何より1歩前に前進しながら蹴りを出すためにヒット（ガード）させやすく、さらに＋キーを後ろに入れておけば、「ソニックブーム」のタメを作りながら攻撃することも可能なのだ。連係1のあと「ソニックブーム」を出して再び連係1というのは、単純だが実に抜けられにくい攻撃パターンだ。これで画面の端まで追い込むのがガイルの基本戦法。ここからの攻防は対戦アドバイスのほうを見てもらうことにしよう。ほかにもX－ISMならではの同時押しを使ったラッシュもある。

対戦アドバイス 少ない必殺技を通常技でフォロー

ジャンプ攻撃には下方向に強い中Kか強P、めくりを狙うなら弱Kがいい。ただし打点が高くなりがちなので、相手の喰らい投げや地上での反撃には注意しよう。通常技対空は近距離強Kや遠距離中Pが強力。連係1の「ソニックブーム」が近距離でヒットしたときは「スピニングバックナックル」を出せば連続ヒットする。「ソニックブーム」を空中ガードした相手にも有効だ。ほかにも連係1のあとに、しゃがみ強K→「ソニックブーム」or「ローリングソバット」などを出してみよう。とくに後者は相手の足払いをかわして攻撃できる(確実性を求めるなら＋キー→だが、タメが解除される)。



まんが／三重県　田中将司さん

最強の格闘家
殺意の波動に目覚めたリュウ

出現条件

W.T.Mの第11分岐をクリアする。またはトータルプレイタイムが120時間以上になる(メモリーカード使用による時間の蓄積も可)。

バランスの良さは折り紙付き

通常のリュウとの違いは、豪鬼と同じ技「阿修羅閃空」が追加されたこと。技の出がかりと終了時に若干スキがあるが、画面端にいる相手の背後に回り込むことができるので、使い方しだいでは強力な武器となる。また、そのほかの特殊技では、足払いをかわせる「旋風脚」や、前進しながら肘で突く「鎖骨割り」(全ISM共通の技)も健在なので、通常のリュウと同様の闘い方をすることも可能だ。

必殺技コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	波動拳	↓↘→+P
	灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
	阿修羅閃空（前）	→↓↘+PorK×3
	阿修羅閃空（後）	←↓↙+PorK×3
スーパーコンボ	真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
	真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K
	滅殺豪昇龍拳	↓↘→↓↘+K
	瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P（X対応）

DPSオススメISM Z ISM

画面端での強力なオリコン、通常技の使い分けによる固めの連係……など、リュウといえばV-ISMという印象がある。だが、ここでは「殺意リュウ」で追加されたスパコンを有効に生かすため、あえてZ-ISMをオススメしよう。まず、通常のリュウにあった「滅昇龍拳」がなくなり、代わりに「滅殺豪昇龍拳」が追加されている。これは豪鬼と同性能で、しゃがみ弱K×2～3からヒットを確認したあとでも連続技になる。LV3で出せば体力ゲージの半分を減らすことができるぞ。これがメインのスパコンゲージの使い道だろう。「瞬獄殺」も豪鬼とほぼ同性能。ヒット数こそ12と少なめだが、密着状態から出せば画面暗転後はジャンプで回避されにくい。「阿修羅閃空」で後ろに回ったあと、しゃがみ弱K→「竜巻旋風脚」などの連係の中に混ぜていくと決めやすい。また、「鎖骨割り」や近距離強Kをキャンセルして出すのも効果的だ。反撃してくる相手には、「瞬獄殺」の代わりに無敵時間の長い「真空竜巻旋風脚」がオススメ。特殊技の「旋風脚」のあとなど、反撃を誘って使うのがベストだ。

対戦アドバイス 強力な連係で相手を固め続けろ

自分から跳び込むときは、めくりを狙える中Kや判定の強い強Kを使っていく。そこからしゃがみ弱K×1～2→「(灼熱)波動拳」→「旋風脚」→しゃがみ中K……というように、途切れないよう通常技を連係させよう。「旋風脚」のあとは、投げや「昇龍拳」。しゃがみガードを固めている相手には、ふたたびめくりジャンプ中Kや「鎖骨割り」などを狙っていこう。また、「竜巻旋風脚」はガードパワーゲージに与えるダメージが大きく、しゃがみ弱Kからでもつながるので、ヒット時はこちらを使うといいだろう。ただし、相手がしゃがんでいるときは頭上を通り越してしまうので注意。逆にそれを逆手にとって、弱「竜巻」→相手の手前に着地、中「竜巻」→相手の背後に着地の2択でふたたび弱Kからの連係で攻めるのも有効だ。なお、通常対空技は強P、しゃがみ強P、弱Pなどがオススメ。

最後の挑戦者
真豪鬼

出現条件

W.T.Mの第12分岐（第11分岐をトータルレベル32以上でクリアすると出現）をクリアする。またはプレイ時間が144時間を越えると出現(メモリーカード使用による時間の蓄積も可能)。

欠点のない究極の性能

真豪鬼の持つ必殺技は、基本的には豪鬼と同じ(コマンド含む)技ばかりだが、一部性能が強化されているものもある。まず明らかに違うのが「斬空波動拳」。真豪鬼は同時に2発も撃つことができる。また「瞬獄殺」の移動スピードが非常に早く、通常技キャンセルで出すとなんと連続技になるのだ。

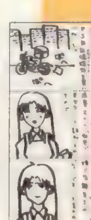
DPSオススメISM V ISM

真豪鬼の場合、基本性能が高いため、各ISMの特徴を生かした闘いをするまでもなく勝ててしまうのだ。例えば垂直(後方)ジャンプからの「斬空波動拳」などを繰り返されると、キャラによってはまったく反撃をすることができない。アーケード版では豪鬼はVというイメージがある。確かに対空オリコンからの一発逆転性、通常技の使い分けによる強力な固めなど、豪鬼の基本性能にマッチしているといえる。代表的なオリコンとしては、弱発動→(対空)「豪昇龍拳」→強「豪波動拳」→「百鬼豪衝」(画面端に運ぶまで豪波動拳から繰り返す)→弱「豪昇龍拳」連発……というのがある。難易度も高く画面端までの距離にもよるが、うまく決まれば体力ゲージの4～5割は減らせる。汎用性も高いので、ここでは便宜上Vをオススメしたい。ただX、Zも、近強Kキャンセル「瞬獄殺」が連続技になる、跳び込み後の選択肢が豊富といった点が捨て難い。また「竜巻斬空脚」後の「滅殺豪昇龍」といった、Zならではの連続技も見逃せないぞ。

対戦アドバイス 怒涛の攻めで圧倒

攻め手は豊富で、跳び込み攻撃なら①判定の強い強P、強K、②めくり性能の高い中K、③ジャンプ軌道を変えられる「天魔空刃脚」、④空対空で強さを発揮する「空中竜巻旋風脚」、⑤「斬空波動拳」などなど。メインに使っていくのは②&③。相手が跳んでくるようなら④や⑤で抑え込む。跳び込みが成功したら、今度は地上戦。しゃがみ弱K×2～3を起点として、A:再度めくりジャンプ中K(連続技狙い)、B:＋キー→＋中K→しゃがみ中K→「豪波動拳」(下段攻撃潰し)、C:近距離強K(V-ISM:ガードクラッシュ狙い)、D:前方前転→しゃがみ弱K×2～3(かく乱)などの行動を使い分けていこう。しゃがみガードが多い相手には＋キー→中Pだ。ヒット確認後、「瞬獄殺」でキャンセルすれば連続技に！





まんが／北海道　哲・PAYさん

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

●発売日／98年12月17日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

隠しを含む全モビルスーツのコンビネーション攻撃を大公開

人気アニメ「ガンダム」に登場するMS(モビルスーツ)を操って戦う3D対戦格闘ゲーム「逆襲のシャア」。ここでは、隠しMSの出し方や各MSのコンビネーション攻撃などを一挙に公開。また、隠しモードである「シャアモード」のプレイ方法とその攻略法も徹底紹介! これさえ読めば、対COM戦、2P対戦のどちらも連戦連勝間違いナシだ!

隠しモビルスーツの出し方とコンビネーション攻撃集

ゲームの開発者がコッソリ教えてくれた隠しMSの出し方と、全MSのコンビネーション攻撃を公開だ。表中の「×～」は、攻撃を繰り出す回数。「前進」は前進してから。「密着」は相手に密着して、ということを表している。しっかり理解して確実に決めていこう。



▲隠しMSは5機も用意されている。

百 式

出現条件 アムロモード、およびシャアモードをクリアする

基本技 種類	操作方法	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	⊡	ビームライフル	ビームサーベル
2nd	R1+⊡	バルカン	バルカン
2nd	R1+⊗	クレイバズーカ	クレイバズーカ
2nd	R1+◎	クレイバズーカ(拡散弾)	クレイバズーカ(拡散弾)
3rd	R1+⊡+⊗	メガ・バズーカランチャー	連続サーベル斬り

3rdの連続サーベル斬りからバルカンへと展開する、②、③の連続攻撃が超強力。しかもバルカンからは、右ページで紹介しているバルカン→サーベルの極悪アタックにもつながるので、完封勝利も実現しそう!

①ライフル×3→前進・ライフル×4→ライフル×5
②3rdサーベル斬り→バズーカ×2→前進・バルカン×60
③サーベル×2→3rdサーベル斬り→前進・バルカン×60



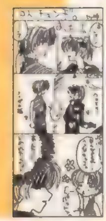
G-3ガンダム(技はガンダムと共通)

出現条件 選択画面でガンダムに合わせL1+L2を押しながら◎ボタン

基本技 種類	操作方法	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	⊡	ビームライフル	ビームサーベル
2nd	R1+⊡	ハイパーバズーカ	バルカン
2nd	R1+⊗	ハイパーハンマー	ハイパーハンマー
2nd	R1+◎	ビームジャベリン(突き)	ビームジャベリン(下突き)
3rd	R1+⊡+⊗	ダブルバズーカ	連続サーベル斬り

ライフル装備時に繰り出せる②のビームジャベリン(突き)4連発は、使い勝手がよくて決まりやすい。また③のハンマーを絡めた攻撃もかなり強力! ガンダムを使うなら、絶対に極めておきたいところだ。

①ライフル×2→ライフル×3→ライフル×4
②ビームジャベリン(突き)×4
③バズーカ×1→前進・ライフル×1→ハンマー×1→ライフル×5



シャア専用 リック・ドム

出現条件 バトルモードをノーコンティニューでクリアする

基本技 種類	操作方法	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	⊡	ビームバズーカ	ヒートソード
2nd	R1+⊡	拡散ビーム砲	拡散ビーム砲・目くらまし(弱)
2nd	R1+⊗	ジャイアントバズ	ジャイアントバズ
2nd	R1+◎	ジャイアントバズ(拡散弾)	ジャイアントバズ(拡散弾)
3rd	R1+⊡+⊗	拡散ビーム砲・目くらまし(強)	連続攻撃

下記の攻撃を見る限りでは比較的おとなしそうだが、武器自体の攻撃力が非常に高いため、どれも威力がバツグン! 極めておけば、まさに「鬼に金棒」。さらに強くなってどうする? といった感じだ。

①ビームバズーカ×4→前進・ビームバズーカ×2→ビームバズーカ×4
②拡散ビーム×1→前進・拡散ビーム×1→前進・拡散ビーム×1
③弱の目くらまし→前進・3rdコンバットアタック

ヤクト・ドーガ クエス機

出現条件 選択画面でヤクト・ドーガに合わせL2+R1を押しながら□ボタン

基本技 種類	操作方法	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	⊡	メガガドリングガン	ビームサーベル
2nd	R1+⊡	4連装メガ粒子砲(2本)	ダミー放出
2nd	R1+⊗	ファンネル攻撃	ファンネル攻撃
2nd	R1+◎	3連式ミサイルランチャー	4連装メガ粒子砲
3rd	R1+⊡+⊗	オール・レンジ攻撃	連続サーベル斬り

攻撃力は低めだが、連続攻撃をモノにできればその弱点を克服できるだろう。特にオススメなのが②の連続攻撃。これは見ていてカッコイイし、威力も期待できるモノになっているぞ。確実にマスターしておこう。

①ガトリングガン×1→ミサイル×2→4連メガ粒子砲×4
②ミサイル×2→前進・ライフル×3→ライフル×5→ミサイル×3
③サーベル×2→密着・ダミー→3rdサーベル斬り

リ・ガズィ アムロ機(技はケーラ機と共通)

出現条件 選択画面でリ・ガズィに合わせR2+⊡を押しながら◎ボタン

基本技 種類	操作方法	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	⊡	ビームライフル	ビームサーベル
2nd	R1+⊡	バルカン	ダミー放出
2nd	R1+⊗	腕部2連ミサイルランチャー	腕部2連ミサイルランチャー
2nd	R1+◎	ハンドグレネイド	ハンドグレネイド(投げ)
3rd	R1+⊡+⊗	ミサイルランチャー集中攻撃	連続サーベル斬り

ミサイルから始まる②、グレネイドから始まる③がオススメ! 非常に決まりやすいので頻繁に繰り出し、多数の攻撃を決めていこう。また最後のバルカンからなら、他の武器につなげられる可能性が残っている。

①ライフル×3→前進・ライフル×4→ライフル×5
②腕ミサイル×1→前進・ライフル×5→グレネイド×2→バルカン×60
③グレネイド×1→前進・ライフル×3→ライフル×5→バルカン×60

まんが／宮城県 玲さん

その他のモビルスーツのコンビネーション攻撃集

サザビー

強力な連続攻撃が揃ってはいるが、シールドを破壊されると②と③は繰り出せなくなってしまう。そんなときのためにも①の連続攻撃を必ずマスターしておこう。ライフルの残弾を上手く調節して戦うのだ。

①ライフル×4→前進・ライフル×5→ライフル×5
②ミサイル×2→ライフル×5→腹部拡散メガ粒子砲×1
③3rdサーベル斬り→トマホーク斬り→密着・ダミー→サーベル×2

シャア専用　ゲルググ

ナギナタを使った②と③の攻撃は、攻撃の入力タイミングがシビア。とはいっても残りは①だけだし……。かなり連続攻撃の乏しいMSといえるだろう。極めるなら②、③の連続攻撃を会得するしかないぞ!

①ライフル×4→ライフル×5→ライフル×5
②ナギナタ突き×4
③回転ナギナタ斬り×4

シャア専用　ザク

マシンガンの弾数が判別しづらいので、①の連続攻撃を極めるにはかなりの練習が必要。②はブーストゲージがないと出せないので、これも上級者用と考えておこう。そんなわけで最初に極めるなら③がオススメ。

①マシンガン×2→マシンガン×3→マシンガン×4
②密着・キック×1→バズーカ×1→3rdショルダーチャージ
③クラッカー×1→バズーカ→×1→バズーカ×3

ヤクト・ドーガ　ギュネイ機

②や③のように遠距離からでも狙える連続攻撃があるのが強み。動きの素早い相手にはグレネイドから始まる②。動きの鈍い相手や、つかみを狙ってくる相手には③と、相手によって使い分けて攻撃しよう。

①ライフル×3→前進・ライフル×4→ライフル×5
②グレネイド×1→前進・ライフル×3→ライブル×5→ミサイル×3
③4連メガ粒子砲×1→4連メガ粒子砲×2→4連メガ粒子砲×2

νガンダム

ミサイルからスタートする②の攻撃は、決まりやすくて威力もバツグン!　それにバルカンからは、下の項目で紹介している超絶アタックにつなぐこともできる。連続攻撃のバリエーションがかなり豊富だ。

①ライフル×4→前進・ライフル×5→ライフル×5
②サーベル×2→密着・ダミー→ミサイル×3→3rdサーベル斬り
③ミサイル×2→密着・ダミー→3rdサーベル斬り→バルカン×60

ジオング

個々の武器の攻撃力が高いだけあって、連続攻撃は強力。1つでも極めておけば、戦いの流れが大きく変わるだろう。ただ旋回能力が低いのでパンチ攻撃がムズイ!　まずはお手軽な①と③からマスターしよう。

①胴部メガ粒子砲×2→胴部メガ粒子砲×2
②パンチ×2→前進して有線式ビーム砲（R1+○ボタン）
③頭部メガ粒子砲×2→頭部メガ粒子砲×2→頭部メガ粒子砲×2

2P対戦で役立つ3+αの重要テクニックを紹介!!

ここでは対戦仕様のスペシャルテクニックを紹介していく。この3+αの攻撃法さえ身につけてしまえば、対戦時の勝率もグ〜ンとアップするハズ。何度も練習して対戦に備えておこう。

TEC1 やはりすべては「つかみ」から

つかみ（相手に接近して□+⊗ボタン）は、攻撃の起点となる超重要なアクション。まずは相手を確実につかむ練習をしよう。つかみが完璧になったら、今度はつかみからの攻撃だ。コツは、つかんだ瞬間に攻撃ボタンを押す!ということ。入力が遅いと勝手に相手MSを離してしまい逆にピンチになるので注意。練習あるのみだ。



◀最初は対戦モードを使い、止まっている相手に練習だ。

TEC2 シールドの有無で狙う敵のパーツを変えろ!

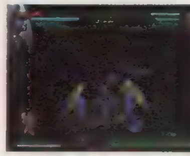
相手MSのどこを狙うのがベストか?　というのも悩みどころ。結論としてはシールドを持つMSはシールド。それ以外は足を狙うのがよい。



◀シールドに武器を持つMSの場合は致命傷に!

TEC3 3rdウェポンゲージを効率よくためる方法

3rdウェポンゲージのたまるスピードは、MSが静止した状態がもっとも早くなる。相手との距離が開いたら、動きを止めてゲージの蓄積をはかること。攻めてばかりではなく、たまには引くことも大事なポイントだ。



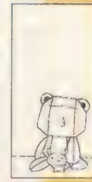
動きを止めてためるのだ!

秘密の超絶アタックを公開だ!

なんとサーベルとバルカンを交互に繰り出すことで、ほぼ脱出が困難な連続攻撃が可能なのだ。この攻撃はガンダム、νガンダム、百式で可能。かなり相手をイヤな気分にさせるので、取り扱いには十分注意!



◀バルカン後サーベルで2回斬るの繰り返し。





まんが／宮城康　玲きん

隠しモードのシャアモードをSTAGE5まで攻略だ

シャアモードは、ゲームを進めないと出現しない隠しモードになっている。プレイ方法は、アムロモードをクリアしエンディングを見たあと、そのままモード選択画面へ。そうすれば「AMURO」の下に「CHAR」と表示されるのでそれを選べばOK。モードが出現したら必ずセーブしておこう。使用するMSは下で紹介している4機だ。



◀シャアモード専用ムービーだ。

表の見方

種類	操作方法	攻撃
1st	○	A
	R1+□	B
2nd	R1+×	C
	R1+◎	D
3rd	R1+○+×	E

使用するMSの武器&性能をチェック!

MS-06S　シャア専用ザク

移動スピードは文句ナシだが、攻撃力の面ではやや力不足。そのため数多くの攻撃を当てなければ勝利はないだろう。タックルやキックはバーニアゲージを消費するので、残量に気を配りながら使うこと。状況を見極めて地道に戦っていくのだ。

使用STAGE/1

攻撃	ライフル攻撃	サーベル装備時
A	ザクマシンガン	ヒートホーク
B	ザクバズーカ	ザクバズーカ（拡散）
C	キック	ショルダーチャージ
D	クラッカー（中距離）	クラッカー（近距離）
E	連続ショルダーチャージ	連続ヒートホーク斬り

MS-14S　シャア専用ゲルググ

バズーカなどの敵MSの動きを止める攻撃がないため、連続攻撃を決めるのが難しい。常に中距離をキープし、ライフルとマシンガンで攻撃するのが基本戦法となるだろう。なお、3rdウエポンは、ゲージがたまったらすぐに使うようにしよう。

使用STAGE/2

攻撃	ライフル攻撃	サーベル装備時
A	ビームライフル	ビームナギナタ
B	ビームマシンガン	ビームマシンガン
C	ナギナタ突き	回転ナギナタ斬り
D	ビット援護	ビット援護
E	連続ビット援護攻撃	連続ビット援護攻撃

MSN-02　ジオング

攻撃力はピカイチだが、移動スピードは最低ランク。敵の動きについていけず、背後からつかまれることも多いはず。戦いでは接近戦を挑まず、中距離からビームで攻撃するのがベスト。ただ弾数が少ないので、ムダ撃ちは絶対に避けるように!

使用STAGE/3

攻撃	ライフル攻撃	サーベル装備時
A	腹部有線式5連装ビーム砲	パンチ
B	有線式ビーム砲（左手）	有線式ビーム砲（左手）
C	有線式ビーム砲（遠隔攻撃）	有線式ビーム砲（遠隔攻撃）
D	腰部メガ粒子砲	頭部メガ粒子砲
E	5連装ビーム砲連続攻撃	メガ粒子砲集中攻撃

MSN-04　サザビー

機動性、装備などすべての面に優れている高性能の機体だ。それらを生かして戦えば、圧勝は確実と言っていいだろう。ただし頼り過ぎは禁物! ファンネルやミサイルから腹部拡散メガ粒子砲やミサイルにつなぐなど、常に全力で勝負していこう。

使用STAGE/4.5.6

攻撃	ライフル攻撃	サーベル装備時
A	ビームショットライフル	ビームサーベル
B	腹部拡散メガ粒子砲	ダミー放出
C	ファンネル攻撃	ビームトマホークサーベル斬り
D	ミサイル	ビームトマホークサーベル投げ
E	オール・レンジ攻撃	連続サーベル斬り



STAGE1 大気圏突入

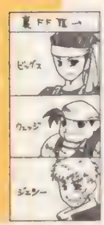
敵はニュータイプのアムロ、そしてガンダム! スピードを生かして逃げつつ攻撃だ

敵ガンダムは強力な連続攻撃を頻繁に仕掛けてくる。その攻撃はかなり回避しづらいので、最初の一撃を喰らわぬように防御を心掛けながら戦おう。攻撃時はバズーカ→タックル→マシンガンという連続攻撃がオススメ。動きが素早くロックオン状態でも避けられることがあるので近づいて狙うこと。



量産型ザクは味方だ!

◀ガンダムに対し果敢に挑む量産型ザク。



メインターゲット ガンダム

ステージ1に登場する敵はガンダムのみ。こいつを倒せばクリアとなる。

カットインイベントもアリ! 発生の条件は……

条件は［タイムが2：30～3：00の間にガンダムをつかむ］。シャアモードのイベントも見所満載だ。



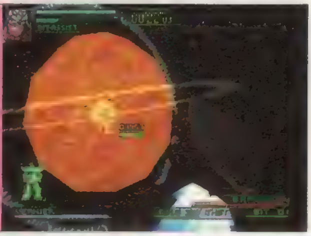
まんが／岐阜県　宮崎淳さん

STAGE2 光る宇宙

確実にロックオンして仕留めろ

初戦の敵ジムとボールは下の方法を活用すれば楽勝! 一定数を倒すと第2戦の敵としてガンダムが現れるぞ。ガンダムに対しては、離れたところからライフルで攻撃すること。ナギナタ→マシンガンという連続攻撃も効果的だ。

ジム&ボールの倒し方



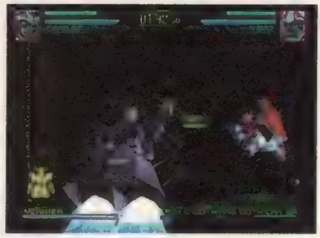
◀左右どちらか一方に常に動きつつ、ロックオン後にライフルで攻撃! この方法なら無傷で倒すことができるぞ!

メインターゲット ガンダム	イベント発生条件
ジムとボールを一定数破壊するとガンダムが出現する。	頭部を破壊後につかむと発生。確実にロックオンして攻撃しないと避けられるので注意。

STAGE3 脱出

接近戦を避け距離をとり攻撃!

動きが鈍いため、ガンダムに近づきすぎると振り回されて混乱しがち。常に中距離をキープし、ビーム砲で攻撃していこう。たとえ防御されても攻撃力が高いので、ガンダムのシールドの耐久度を下げることができるはずだ。弾切れになったら再チャージまで避けまくろう。



▲ジムはいくら倒しても得にならない。ちょっと邪魔だが無視してガンダムだけを狙おう。

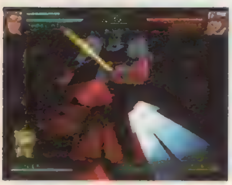
メインターゲット ガンダム	イベント発生条件
ガンダムを倒せばクリア。そのほかジムも多数登場する。	自機のライフゲージが50%以下で、ガンダムの足を破壊した後につかむと発生。

STAGE4 隕石のあとさき

スピードと装備で敵を圧倒だ!

アムロの操るリ・ガズィは、ダミーやミサイルを巧みに使う強敵! 後手に回ると大ダメージを受けるので、ファンネルや拡散メガ粒子砲を使い、こちらから積極的に攻撃していくこと。





このステージはムービーに注目!

◀リ・ガズィは強敵だが、サザビーの防御力が高いので、多少攻撃を喰らっても問題ナシ。

メインターゲット リ・ガズィ	イベント発生条件
敵はリ・ガズィのみ。コイツを破壊すればクリアとなる。	タイムが1:30を経過する前につかむと発生。シールドで防御しながら接近してつかもう。

STAGE5 律動

生き残りを考え手堅く戦え

初戦の相手はなんと核ミサイル。戦いは✚キーで照準を動かして目標を撃ち落とす、3D・STG形式で展開するぞ。弾切れになりやすいので、よく狙って攻撃するのがポイントだ。一定数のミサイルを撃破すると、続いて第2戦の相手であるジェガン部隊が現れる。この戦いでは、ステージ2で紹介した「ジム&ボールの倒し方」が役立つぞ。ちなみにこのステージにはメインターゲット、カットインイベントがともに用意されていない。

▶核ミサイルの波状攻撃が終了するとジェガン出現。一定数倒すとクリアだ。



ジェガンを一定数倒せばステージクリア

メインターゲット	イベント発生条件
なし	イベントはなし



STAGE6 隕石のあとさき

ついに宿命の対決にピリオドが……

いよいよ戦いは最終ステージに突入! ここに登場する敵は、もちろん宿敵アムロが乗るνガンダムだ。はたして戦いの行方は、そしてシャアモードのラストとは……。

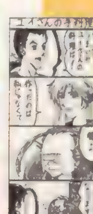


◀ラストの敵だけあってかなり手強い。勝てばエンディングだ。

メインターゲット νガンダム	
登場する敵はνガンダムの1機だけ。シャアが勝ったら地球は一体どうなるのか……。	

イベント発生条件

νガンダムのシールドを破壊したあとにつかむとイベントが発生。狙いをシールドに合わせて地道に攻撃していこう。



まんが／福岡県 リンチンチンさん

マール王国の人形姫

●発売日／98年12月17日●価格／¥5,800
●メーカー／日本一ソフトウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

ラスト直前までストーリーフローチャートで大攻略！

主人公のコルネットと、まるで人間のように振る舞う人形クルルのメルヘンチックな冒険物語。このストーリーの流れをフローチャートで最後まで紹介するとともに、つまづきやすいポイントや、効率よくゲームを進めるためのポイントを徹底サポート！　さらに、人形たちに用意された「転生イベント」の発生条件も合わせて紹介していくぞ。

① プロローグ

② オレンジ村

自宅の1階でシャルテが仲間になる。その後、おじいちゃんに赤いイノチウムを取ってきてほしいと頼まれる。

③ 不思議の森

カヘルとの戦闘の後にミュージカルイベントが発生。そして森の奥へ行くと、ミャオの登場イベントが始まる。

④ マザーグリーン

湖の恵み亭にいる女の子から、王子さまの好物がポボという魚だと聞き出したら、不思議の森へ向かう。

⑤ 不思議の森

不思議の森にあるナタリ川へ行くと、ポボとの戦闘になる。それに勝つと、今度はニャンコたちと戦うことに。

⑥ 森の洞窟

洞窟の奥にエッグマン3兄弟の1人、テルがいるので仲間にする。宝を3つ入手できる。

⑦ オレンジ村

ポボを手に入れて家に戻るとお料理イベントが発生。そのあと墓地に行き、クルルと一緒に地下水道へ入る。

⑧ 地下水道

地下水道を進んでいくと、出口で戦闘イベントが発生する。この戦闘に勝つと、マール城に入ることができる。





③ 不思議の森

最初から持っているアクセサリーをコルネットとシャルテに装備させて戦えば、まず負けることはない。またこの時点では、森の洞窟やナタリ川に行く必要はない。

④ マザーグリーン

洋服屋の左の家にはキッドがいるので必ず仲間にしておこう。洋服屋の上の家では、王子さまのファンクラブに入会可能。入会すると、家のポストに会報が届くようになる。

⑥ 森の洞窟

テルは、キッドが仲間になってから洞窟の奥に行くと登場する。ポボに勝てない場合は、森の洞窟でテルを仲間にし、レベルアップしてからナタリ川に行くといいだろう。

⑧ 地下水道

地下水道の途中に「冥界の門」があるが、今は開けることができないので無視。出口への最短ルートは「入口→下→右→上→上→上→上→左→上→マール城へ」。

⑨ マール城

トイレで大臣のゴロンゾに見つかり、戦闘イベントに突入。そのあと、すぐにオレンジ村へ逃げ帰ることになる。

⑩ オレンジ村

コンテストに参加するためマザーグリーンへ。また、オレンジ村の掲示板を調べると、ちょっとしたイベントが発生。

⑪ マザーグリーン

ファンクラブでコンテストへの参加を申し込む。洋服屋の店主から劇場に関する話を聞いたら、不思議の森へ。

⑫ 不思議の森

赤いイノチウムがあった場所に行くと、バーグの店に続く道を発見。これ以降、自由にバーグの店へ行ける。

⑬ バーグの店

店の奥でバーグとの戦闘イベントが発生。これに勝つと奥の隠し部屋でLくんを仲間にすることができる。

⑭ マザーグリーン

Lくんを手に入れたら、すぐにマザーグリーンへ。そしてマール城前で兵士と話して中に入れてもらう。

⑮ マール城

イベントホールに行くとコンテストが始まる。コンテストが終了すると、ダンスパーティが行われる。また、VSエトワール、VSミャオ・ガオ・クロウディアとの戦闘には勝つことはできない。

⑯ オレンジ村

王子さまを救うために、ブルーキャットに渡ることに。まずはマザーグリーンにいる船長のところへ向かう。

⑪ マザーグリーン

ファンクラブに入会していた場合、会報でコンテストのことを知ることができる。また、エトワールとのイベントでは、選択によって、少しだけセリフが変わってくる。



▲洋服屋でエトワールからも、劇場の話が聞ける。

⑬ バーグの店

バーグの店の中には3つの扉（コース）があり、それぞれ登場する敵の強さがまったく違う。オススメは上の扉、一番敵の弱い「お子様コース」だ。



▲扉の脇にある掲示板を見ると戦闘イベントが発生。

⑮ マール城

第一次審査前とオリビアとの戦闘後に、一番右の控え室でエトワールのイベントが発生。これを見ておかないと話が進まない。また、ゴロンゾのモンスターとの戦闘では、マヒ咆哮が厄介なビーストを真っ先に倒そう。

まんが／兵庫県　春日ちささん

⑰ マザーグリーン
船長の家（町の入口から右にある）に行き、船長と話をすると、カヘルを取ってきてほしいと頼まれる。

▼

⑱ 不思議の森
ナタリ川に行き、出現するカヘルを倒してシナリオアイテム「カヘル」を入手する。

▼

⑲ バーグの店
マザーグリーンで情報収集後、バーグを倒してカヘルハンバーグを入手する。

▼

⑳ オレンジ村
オレンジ村のアルフレッドの家に行き、そのあと墓地へ行くとコロが仲間になる。

▼

㉑ マザーグリーン
マザーグリーンに行くとイベントが発生。ブルーキャットに行くことができるように。

▼

㉒ ブルーキャット
ブルーキャットで大賢者の塔や猫目石採掘場などの話を一通り聞き、大賢者の塔へ。

▼

㉓ 大賢者の塔
大賢者の塔に行くとエトワールが現れ、塔の中に入るためには猫目石が必要だと教えてくれる。そのあと、猫目石採掘場へ向かう

▼

㉔ 猫目石採掘場
採掘場の奥にいるテラとナイトメアンを倒して、テラを仲間にする。そのあと、猫目石を入手する。

▼

㉕ 大賢者の塔
最上階にあるワープポイントを使って、ポリャンスキーの部屋へ行く。その途中でデュークを仲間にする。

▼

㉖ 大賢者の部屋
ポリャンスキーから情報を入手。そして一度塔に戻ったあと、再び賢者の部屋に行き、レジェムの人形を調べる。

▼

⑱ 不思議の森
ポポのときと違い、強制戦闘ではなく、ランダムで出現するカヘルを倒さなければならない。直後にニャンコたちとの戦闘になるが、楽勝のはず。

⑲ バーグの店
船長の家→湖の恵み亭で、シェフについての情報を聞き出してからバーグの店へ。バーグたちの強さは変わっていないので、この戦闘も楽勝だ。

⑳ オレンジ村
アルフレッドの家で、ペットのコロが死んでしまった話が聞ける。その後、教会の横の小さな墓を調べると、人形に生まれ変わったコロが仲間に。

㉒ ブルーキャット
海賊が住んでいるという小屋から、ブルーキャット地下道へも行けるようになるが、今のレベルでは敵にかなわないので、無視して次に進もう。

㉔ 猫目石採掘場
テラが採掘場に現れる条件として、①シャルテがパーティにいる、②パーティ人数が15人以下である（空きが1つ以上ある）の2つを満たしておこう。

㉕ 大賢者の塔
塔の1階にある不思議な魔法陣は、最上階へ行くことのできるワープポイントだが、ポリャンスキーからワープの指輪をもらわないと使うことができない。今は気にせずに、最上階を目指そう。

㉗ 不思議の森
ポリャンスキーからレジェムに関する情報を聞いたら、不思議の森にいるレジェムに話しかける。これでレジェムを仲間にできる。

▼

㉘ 湖のつりばし
ポリャンスキーと会話後、橋を渡りレッドホット村へ向かう。また、橋を渡ったところで、グワンジを助けるためメス飛竜との戦闘になる。

▼

㉙ レッドホット村
レッドホット村に着いたら、飛竜の情報を一通り入手し、サルサ火山へ向かう。また、お店にイチゴキッズがあるので、少し余分に買っておく。

▼

㉚ サルサ火山
火山に入ってすぐにクロウディアが登場。そのあと火山の奥に行くとオス飛竜との戦闘になる。戦闘に勝ったら、レッドホット村に戻る。

▼

㉛ レッドホット村
レッドホット村に戻ると飛竜の鳴き声が聞こえるので、飛竜の巣（卵がある場所）に向かう。その前に村の人に話を聞くと鳴き声の理由がわかる。

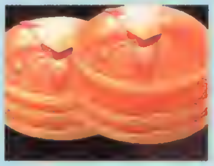
▼

㉜ サルサ火山
飛竜の巣に行くと炎の心を入手。そして火山噴火イベントへ。そのあとクロウディアとの戦闘になる。これに勝てばフレールが仲間になる。

▼

㉝ レッドホット村
フレールを仲間にしたら、レッドホット村に戻る。そして村長の家の向かいにある家の青年に、橋のおろし方を聞く。そのあと湖のつりばしへ。

㉚㉜ サルサ火山
ダイナソーや火の鳥など攻撃力の高い敵がいるので、回復魔法が使えるシャンテをメンバーにするか、回復アイテムを十分に用意しよう。㉜でのクロウディア戦は、負けるとゲームオーバーになるので注意。ホットケーキでダメージを与えれば、比較的楽に倒せるハズ。



POINT 転生イベント シャルテ&テラ
シャルテとテラのレベルがそれぞれ30以上になること。この状態で、2人が戦闘メンバーにいて、戦闘（イベントではないもの）に参加する。その戦闘が終了すると転生イベントが発生する。ちなみに、どこで戦闘しても問題ない。

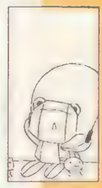
POINT 転生イベント フレール
チャート㉝以降に、フレールが戦闘メンバーにいる状態で飛竜の巣まで行くと発生。ただし、3連続の戦闘なので、フレールを強くしてから行こう。

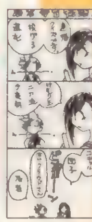


▲レッドホット村で橋の下ろし方を聞いた後に…



▲飛竜の巣に住み着いた魔物との戦闘イベントが起こる。





まんが／千葉県 彩軌彼方さん

㉞ 湖のつりばし

レッドホット村の青年に教えられたとおりに小屋の中にある6つのスイッチを押せば橋が下がる。そして橋を渡り、ホワイトスノー村へ向かう。

▼

㉟ 氷のほこら

氷のほこらを通ってホワイトスノー村へと向かう。今は、ここでは特にイベントは起きないので、アイテムを入手したら先に進んで問題ない。

▼

㊱ ホワイトスノー村

村に着いたら、師匠やアルバートの母親などから、アルバートの情報を入手し、ナインテールの塔に向かう。また、ここでビリーを仲間にすることができる。

▼

㊲ ナインテールの塔

ナインテールの塔に入るとすぐに、気を失って倒れているアルバートが見つかる。するとイベントが発生し、アルバートを連れてホワイトスノー村へと戻ることになる。

▼

㊳ ホワイトスノー村

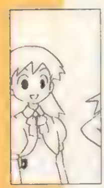
イベント後、アルバート→師匠の順に会話すると、2人を連れてナインテールの塔に登ることになる。2人がいないと塔に登っても無意味なので注意しよう。

▼

㊴ ナインテールの塔

師匠とアルバートがいると塔の最上階でイベントが発生、雷の心か、聖の心のどちらかが手に入る。また、チバをここで仲間にすることができる。

▼



㉞ 湖のつりばし

小屋の中のスイッチは、まず2つ目と6つ目を押し、音がしたらこの2つのスイッチを切る（これがポイント）。そして、1つ目、5つ目、6つ目を押せば橋が下りる。

㊱ ホワイトスノー村

ビリーは、キッドとテルがパーティにいる状態で雪だるまに話しかければ仲間にすることができる。また、ここのお店で初めてうさぎパイを買うことができるので、必ず何個か買っておこう。これさえあれば、メタルゼリーとも安心して戦うことができる。

㊴ ナインテールの塔

イベントで山神様と戦うと雷の心、戦わないとガオとの戦闘になり、勝つと聖の心が出に入る。どちらを手に入れても話は進むのだが、聖の心を取るのをオススメする。



▲山神様を倒すかガオに倒されると、悲しい結果に…。

㊵ ホワイトスノー村

村に戻ると、山神様を倒した（倒された）か倒さなかったかで、村の人たちの反応が変化する。一通り会話を終えたら、湖のつりばしから南のオアシス村へ向かう。

▼

㊶ オアシス村

オアシス村の一番右にある家にいるおばあさんから、彼女の孫の話を聞いたらマザーグリーンへ向かう。

▼

㊷ マザーグリーン

マザーグリーンで、オアシス村の青年がネコにさらわれたという話を聞いたら、不思議の森にあるバーグの店へ。

▼

㊸ バーグの店

バーグの店の奥、Lくんがいた部屋で青年からカギをもらう。そのあと、オアシス村へ。

▼

㊹ オアシス村

青年からもらったカギを使って、オアシス村の地下にある遺跡に入る。

▼

㊺ ミミズ列車

エトワール→ミミズ列車内の人たち→エトワールの順に話を聞くとイベントが発生。そのあとミミズ体内へ。

▼

㊻ ミミズ体内

エトワールと協力してミミズの左右の心臓と中央の心臓を倒す。そのあと、列車に戻るとミミズ体内から脱出する。

▼

㊷ マザーグリーン

オアシス村の青年の話は、マザーグリーンの中央の広場にある女神像の前にいる、おじいさんから聞くことができるぞ。

㊸ バーグの店

ニャンコたちがいるが、今回は戦闘はない。青年の問いに対しては「はい」を2回選ばないとカギはもらえない。だが、悪影響はないので、1度は「いいえ」と答えてみよう。

㊹ オアシス村

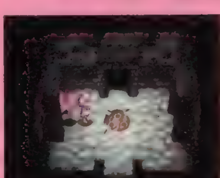
地下遺跡では少し奥に進むと、すぐにイベントが発生してしまい、アイテムを取ることができない。ミミズ体内から脱出するまで待とう。

㊻ ミミズ体内

ミミズの左右の心臓は、コルネットとエトワールが同時（6ターン目）にトドメを刺さなければならない。ただ1回目は、コルネットが6ターン目に右心臓を倒してもエトワールが失敗するので、1度列車に戻ってからやり直そう。

POINT 転生イベント エッグマン3兄弟

エッグマン3兄弟がそろうと、マザーグリーンの洋服屋でキメラの話が聞ける。このあと、3人が戦闘メンバーにいる状態で、遺跡の森・最下層の特定のポイントに行くと、転生イベントが発生する。



◀最下層のワープポイントからワープした先にキメラが。戦闘になるので、しっかりと準備を整えておこう。



POINT 転生イベント コロ

フローチャートの㊵以降に、コロがパーティにいる状態で、オレンジ村のアルフレッドの家→大賢者の塔で話を聞く。そして氷のほこらで万年雪草を手に入れたら、アルフレッドの家に戻ればOKだ。



◀吠えているコロの足下に万年雪草がある。よく調べてみよう。

まんが／新潟県　ハチさん

マール王国の人形姫

㊼ イノチウム鉱山
ミミズ列車から脱出後、左に進むとイノチウム鉱山前に出る。ここで風の心入手。

㊽ ブルーキャット
酒場にいるカレンという女性に話しかけると、海賊船に乗れるようになる。そのあと地下道を通って海賊船へ。

㊾ 海賊船
タクロフの部屋にある日記を読んだあとに船長室に行くとイベントが発生。沈没船に強制的にワープさせられる。

㊿ 沈没船
めずらしい指輪を手に入れ、ガオと話したら、船長室へ向かう。ここで船長の絵との戦闘になり、勝てば水の心が手に入る。

51 海賊船
船長から水の心をもらい甲板に出るとガオとの戦闘に。負けるとゲームオーバーだ。

52 オレンジ村
海賊船を下りたらオレンジ村へ。家のポストを調べるとナイトスポーノが仲間になる。

53 ブルーキャット
酒場で海賊たちの情報を入手し、再び地下道を通って海賊船に乗るとケロケロ村へ行ける。

54 ケロケロ村
一通り話を聞き終えたらカエル道へ。できたら、お店で勇者のお守りを買っておこう。

㊼ イノチウム鉱山
イノチウムがたくさんある場所では、取るかどうかの選択がある。どちらを選んでも、風の心を入手することができるが、やはり取らないほうがオススメ。

㊿ 沈没船
めずらしい指輪は、最初にいる部屋の机の上にあるリビジンスキーの日記を読むと、手に入れることができる。ガオは、最初の部屋の向かいの部屋にいる。

55 カエル道
ブブとベベとの戦闘では、相手が木の橋に一列に並んだところを、まほうやごほうびで攻撃すれば楽に倒せる。あとは特にイベントは起こらないが、このあたりで仲間のレベルを上げておくのもいいだろう。

57 ガーマ神殿
ケンタウルスは強力な「とくしゅ」技を使ってくるので、シャルテを戦闘メンバーに加えておくようにしよう。危なくなったらすぐに回復させるのだ。また、アルバトロスは、デュークたちと同じ方法で仲間になるぞ。

55 カエル道
いきなりブブとベベとの戦闘に突入。この戦闘に勝ったあと、カエル道を通ってカエルブルク城へと向かう。

56 カエルブルク城
城に着くとすぐにイベントが発生。そしてポートガマと会話し、謁見の間の前まで戻るとまたイベントが発生する。そのあと、ガーマ神殿へ。

57 ガーマ神殿
ケンタウルスを倒すと水の心を入手できる。また、ここでアルバトロスを仲間にすることができる。

58 カエルブルク城
カエルブルク城に戻ると、悲しい結末が待っている。このあと、氷のほこらへ向かう。

59 氷のほこら
氷のほこらの中に、以前はなかったお墓が。これを調べるとケロラインとミカエルが人形となって仲間になる。

60 大賢者の塔
5つの心をそろえて大賢者の塔に行くとミャオとの戦闘に（これは勝てない）。賢者の部屋に行くとイベントが発生。

61 クルルの夢の中
賢者の部屋でのイベント後、強制的にクルルの夢の中へ。ここでのイベントは、自分の目でしっかり確かめよう。

62 冥界
夢の中から戻ると、ポリャンスキーから冥界の門のカギがもらえるので冥界へ向かう。

63 ホープケープ
5つの祭壇の前にいるドラゴンを倒し、5つの心を捧げる。そして、手前の大きな祭壇からビューティーキャッスルへ。

64 ビューティーキャッスル
マージョリー一家、そして王子さまが待つ最終決戦の場所。エンディングは目前だ！

65 エンディング

POINT 転生イベント ケロライン&ミカエル
この2人の転生イベントは、シャルテ&テラと場合とまったく同じ。2人のレベルがそれぞれ30以上の状態で戦闘メンバーにいて、戦闘を終了すればいいのだ。

POINT 転生イベント ナイトスポーノ
スポーノが敵を100体倒したら（熟練値が100になったら）発生する。スポーノとの戦闘になるので、。強いキャラを入れておくようにしよう。

POINT 転生イベント レジェム&古の三戦士
どちらも冥界で発生する。レジェムの場合は、レジェムがパーティにいる状態で最下層の特定のポイントまで行けば発生する。古の三戦士は、3人が戦闘メンバーにいる状態で、古代兵器がいるところに行けばいい。

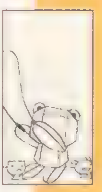
▶レジェムが話をする貴重なイベントだぞ（笑）。





◀古の三戦士は、古代兵器との戦闘になる。

POINT 転生した人形たちのその後は？
人形によっては、転生後の様子がわかる者もいる。しくんは家のポストをマメに調べればわかるし、コロはアルフレッドや友達の女の子の話を聞いていればOK。ケロラインとミカエルは、それぞれ別の場所で赤ん坊として生まれ変わっている。そのほかも「クルルのひみつ手帳」（小社刊）で紹介しているぞ。





まんが／長野県 井ノ原未緒さん

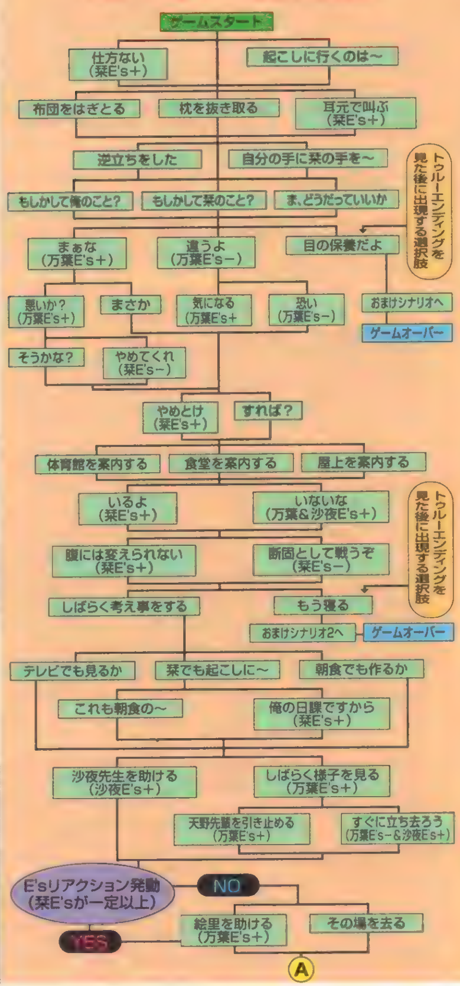
久遠の絆

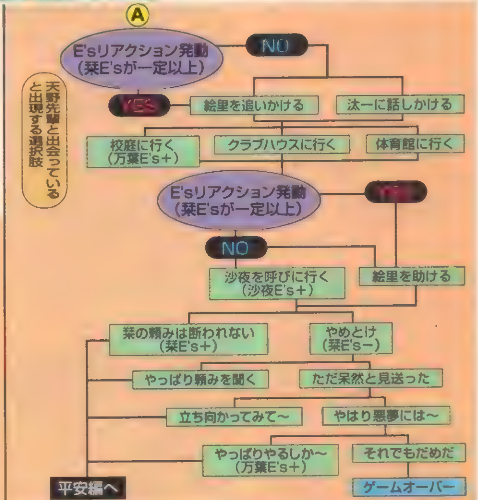
●発売日／98年12月3日●価格／¥5,800
●メーカー／フォグ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）、DS（AC非対応）

フローチャート全網羅＆要点攻略

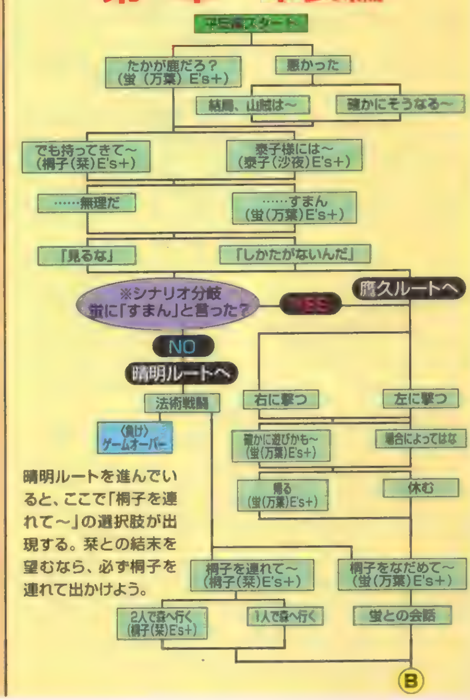
3人のヒロインそれぞれに設定された「E's（エス）」の数値によって、シナリオが分岐する「E'sリアクションシステム」が特徴の『久遠の絆』。意中のヒロインとのエンディングを迎えるためには、そのヒロインのE'sが増加する選択肢でポイントを稼ぎながら、シナリオを進めていくことが大事だ。望んだ結末に到達できるよう、ここに掲載したシナリオチャートと要点の講釈をチェックしながら物語を楽しもう。

第1章　現代編



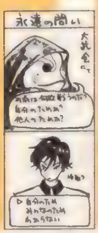


第1章　平安編

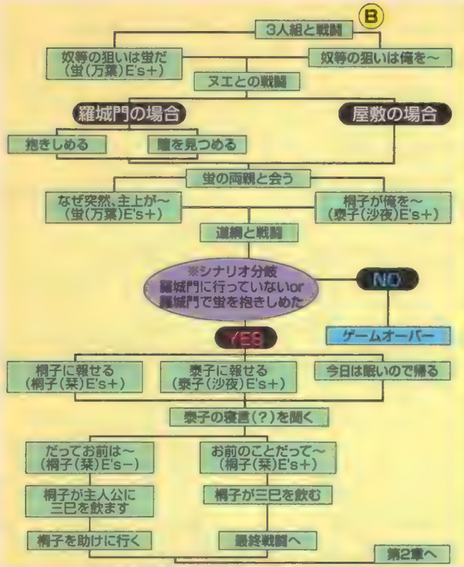


晴明ルートを進んでいると、ここで「桐子を連れて〜」の選択肢が出現する。栞との結末を望むなら、必ず桐子を連れて出かけよう。

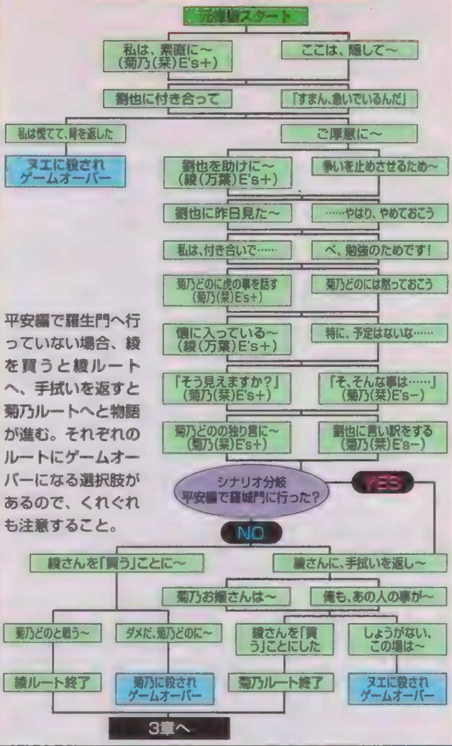




まんが／新潟県　ハチさん

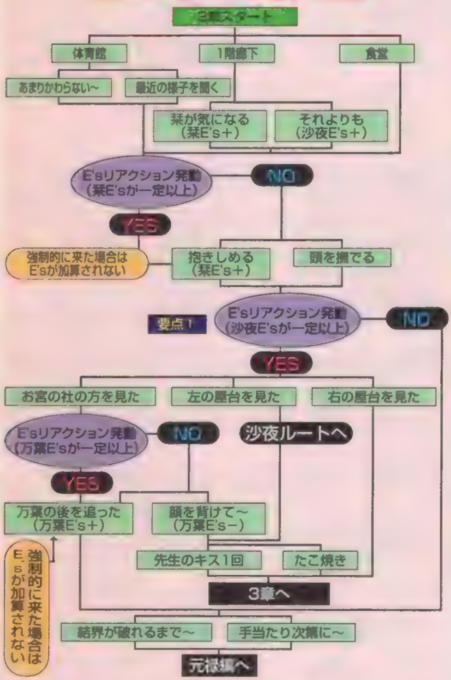


第2章　元禄編



平安編で羅生門へ行っていない場合、綾を買うと綾ルートへ、手拭いを返すと菊乃ルートへと物語が進む。それぞれのルートにゲームオーバーになる選択肢があるので、くれぐれも注意すること。

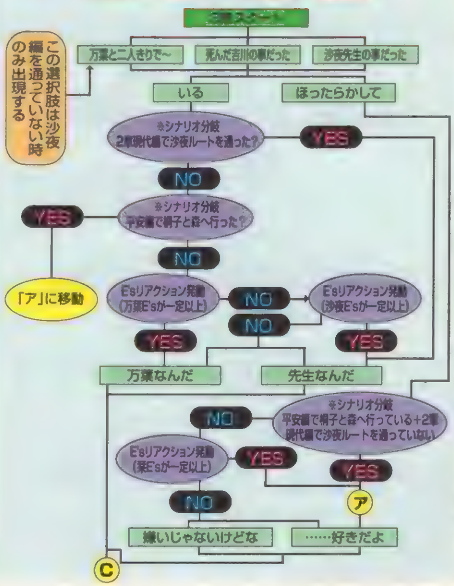
第2章　現代編



要点講釈①　元禄編へ進みたいなら

ここで沙夜ルートに突入すると、元禄編をスキップして3章に進むぞ。元禄編へ進みたい人は、境内で「お宮の社の～」の選択肢を選び、さらに万葉の後を追いかけよう。

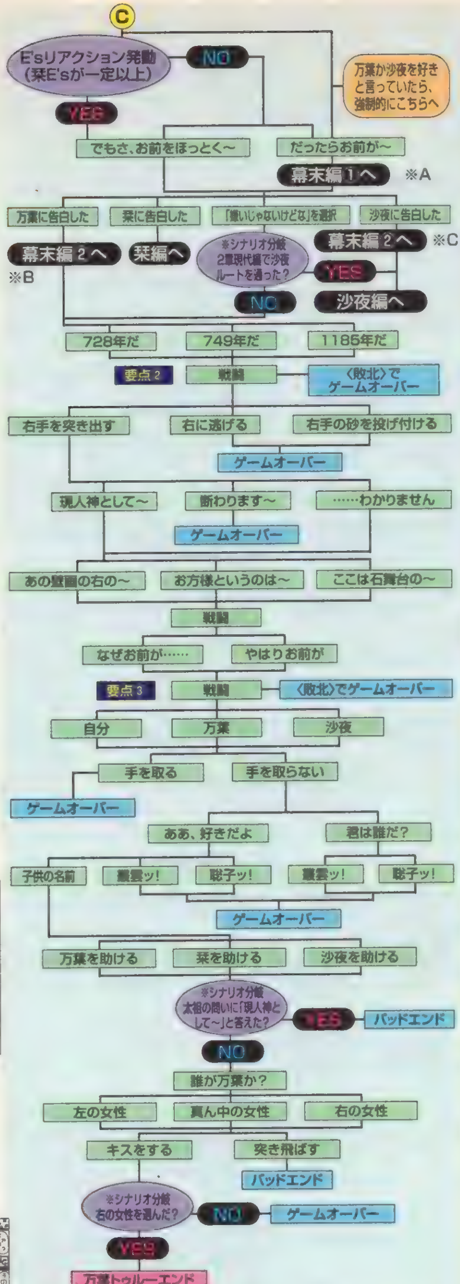
第3章　現代編

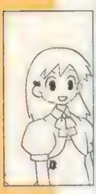


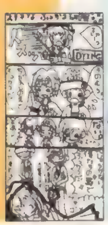




まんが／兵庫県　シュウぼうさん



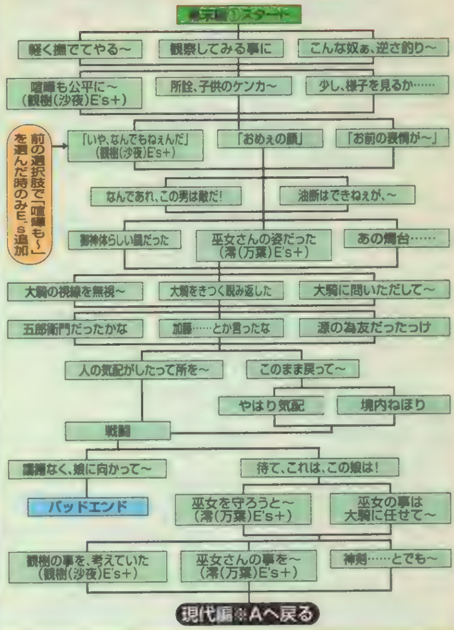




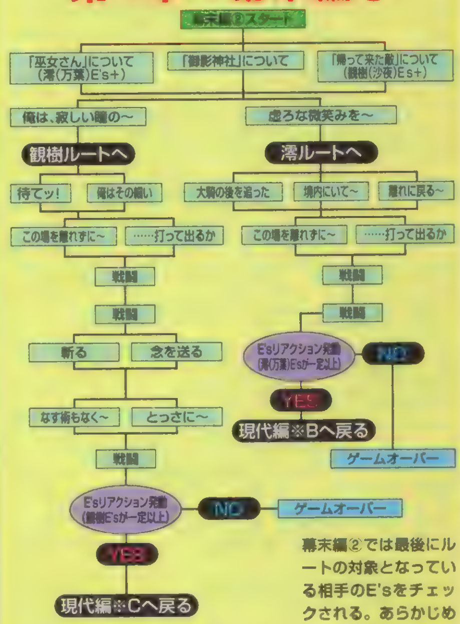
要点講釈②③　戦闘の対処法は？

要点②では、悠利の攻撃を右→左上の順に防御し「右手を突き出す」を選択しよう。③は攻撃的な選択肢を避けてひたすら相手を説得すること。

第3章　幕末編①



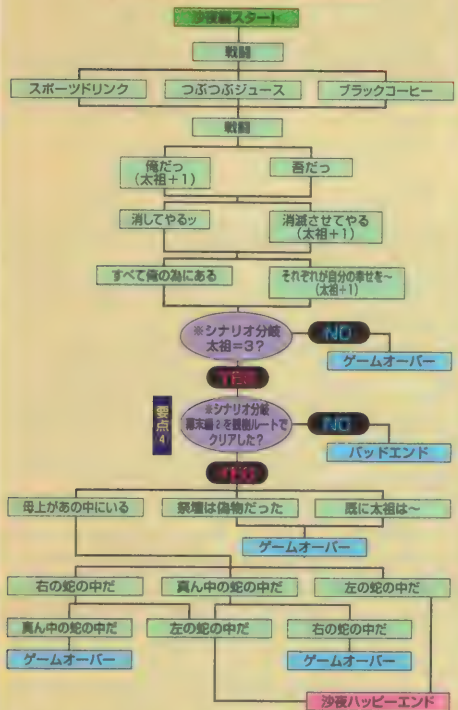
第3章　幕末編②



幕末編②では最後にルートの対象となっている相手のE'sをチェックされる。あらかじめE'sを上げておかないと現代編に戻ることができないのだ。

まんが／神奈川県　モロスケさん

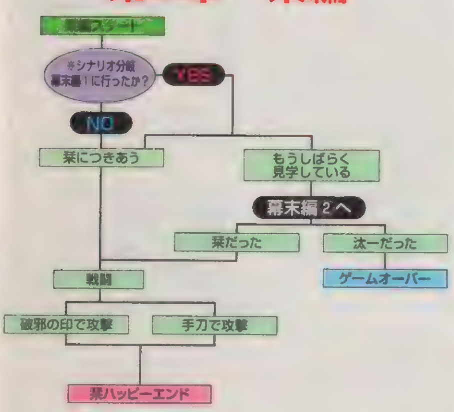
第3章　沙夜編



要点講釈④　幕末編②の選択が大事

ここで幕末編②での主人公の行動をチェックされる。沙夜先生狙いのプレイヤーは、幕末編②は必ず観樹ルートで終わらせよう。でないと、最後の最後でバッドエンドに向かってしまうぞ。

第3章　栞編



トゥルーエンディング後のお楽しみを大公開!!

『久遠の絆』には、トゥルーエンディングを見たプレイヤーへのご褒美（？）として、隠し要素が用意されている。タイトル画面に「久遠の記憶」と「BGMリスニング」のメニューが追加されたら、隠し要素が解禁になった合図だ。ここではその内容を、少しだけ紹介しよう。

隠しモード

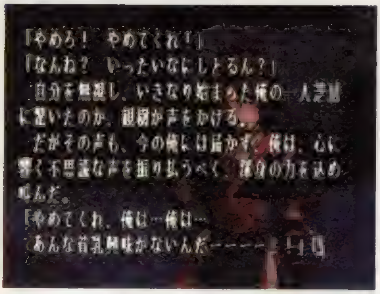
プレイ中に見たことのあるCGを鑑賞できる「久遠の記憶」と、ゲームで使用されているBGMを曲名つきで聞ける「BGMリスニング」の2つのモードが追加される。どちらもタイトル画面で選ぶことができるぞ。



◀本編で見たCGを見ることができる久遠の記憶の画面。CGをすべて埋めよう。

隠しシナリオ

隠しシナリオは2種類あり、どちらもトゥルーエンディングを見たあとに、第1章の現代編で特別な選択肢を選ぶと入ることができる。選択肢は第1章のフローチャートに記しておいたのでそちらを見て欲しい。



◀シナリオが分岐するポイントは2ヵ所。おまけシナリオの内容は、見てのお楽しみ。

すべてのシナリオを見た時初めて物語の全貌が明らかに

最愛のヒロインとの物語を堪能し、ハッピーエンドを迎える。それが、このゲームの最大の目的だ。しかし、それで物語を終わらせてしまうのは、少し寂しいというもの。振り返ってみよう。自分が見たシナリオでは、結局解明されなかった秘密はなかっただろうか。すべてのヒロインの物語と結末を見届けて、物語の秘密を知り尽くすまで、『久遠の絆』の物語が幕を閉じることはないのだ。





まんが／埼玉県　ちょこぐまさん

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

●発売日／98年12月17日●価格／¥5,800
●メーカー／ガスト
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（2～15ブロック）、AC（DS対応）

新天地カスターニェ関連のイベントとマル得情報を掲載

1～2年目を過ぎると、名前だけは知っているのに、入手方法の分からないアイテムが結構出てくることだろう。このうち、アイテムレベルが0の物はエリーの知らない新しい採取場所へ行く必要がある。そしてこれらの場所への基点となるのが、ザールブルグの西に位置する港町カスターニェ。錬金術士なら1回は行っておきたい場所だ。

カスターニェへ行くためにはこのイベントをクリアしよう

カスターニェへ行くには以下のイベントをこなす必要がある。ちなみにイベントの中の選択肢は、錬金術を極めることを自分が最優先にしているようなものを選ぶように。

①結婚式の後で

「若草の花嫁（2）」のイベントが終了して、3～30日の間にエリーが工房にいれば発生する。エリーの工房を訪ねてきたシアの質問には、自分が一人前の錬金術士を目指しているつもりで答えを選択するように。



▲結婚式でブーケを受け取らなかったエリーにシアは…。

②私が今一番したいこと

「伝統と格式と」のイベントが発生して5日以後、かつミルカッセとの友好度が25以上の時に、確率80％で発生する。彼女からの質問は、錬金術レベルが10以上あると追加される「錬金術の勉強をすること」を選ぶ。



▲イベントを発生させる時は自分のレベルを確認しよう。

①と②のイベントを発生させるために必要なイベント	
Chain Memory	1年目2月1日以降に、工房から出かけるか工房へ帰ろうとすると40％の確率で発生。
若草の花嫁（1）	「Chain Memory」発生後、街中で結婚式の噂を聞き、毎年4月1日～5月30日にロマージュかディオと話す。
若草の花嫁（2）	「若草の花嫁（1）」発生後、6月（18日を除く）に工房にいると発生。アイゼルとの友好度が40以上必要。
ミルカッセ・フローベル	若草の花嫁（2）でアイゼルとの友好度が39以下の時、後日教会へ行くと発生。
伝統と格式と	ミルカッセと知り合ってから5日以上経過すると発生。選択肢はどちらを選んでも彼女との友好度が上がる。

③尊敬する人の悪い噂

2年目の9月1日以降でエリーの人気が10以上あると街中の噂話として発生する。選択肢はあまり関係ないように思えるが、実はカスターニェ行きのイベントに関係している。恩人の悪口には素直に怒るべし。

▼エリーの工房の前の住人、マリーの悪口を言う人が。



④大切なものは

アカデミーショップのルイーゼと3回以上「お話」をしていて、コンテストに1回以上参加していることが発生の条件。毎年7月22～27日の間にルイーゼがエリーに店番を頼みに来るのだが、ここは断わってしまおう。



▲引き受ければ報酬がもらえるが、勉強のために我慢。

⑤ささやかな夢

2年目の7月1日以降に発生するロマージュとの会話イベント。ロマージュと最低一回会話していて、かつ彼女との友好度が50以上になっていることが条件だ。イベントの選択肢は「錬金術を極める」を選択すること。「暖かい家庭を築く」はロマージュとの友好度を上げてくれるが、カスターニェへのカギを握る彼女に対しては、いっぱしの錬金術士を目指すエリーの姿をアピールしておくべきなのだ。

⑥陽沈みゆく路（1）

上記①～⑤までのイベントで条件通り選択肢を選んでいれば、2年目2月1日以降にロマージュが「どうして錬金術士になりたいのか」質問してくる。ここでの選択肢はなにを選んでもOK。イベントを起こすことが重要。



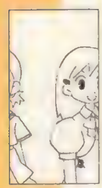
▲質問に対する選択肢はイベントの成否に関係しない。

⑦陽沈みゆく路（2）

「陽沈みゆく路（1）」が発生してから30日以上経過、かつ友好度が50以上のロマージュに話しかけると50％の確率で発生。ロマージュが仲間にいるなら「おそと」へ行こう。これでカスターニェへの道が開かれるはずだ。



▲彼女からカスターニェの情報を聞くことができるのだ。





まんが／愛知県　むにゃん

カスターニェから行ける新しい採取場

カスターニェから行ける採取場は以下の4つだが、どの場所も、いきなり行ける訳ではない。ザールブルグの時と同じように情報料を払うなどの条件が必要なのだ。カスターニェへの道のりは遠いので、採取場所へはすべて行っておくことをおすすめする。一回行った場所ならあとは妖精を派遣すれば材料が採取できるからね。

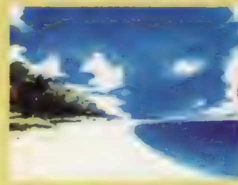
★ アーベントの丘 ★

カスターニェにいる雑貨屋の主人オットーに話しかけ、「お話」のコマンドを選ぶと教えてくれる採取場所。ただし、エリーがこのお店に2回以上行かないと聞くことができない。また、オットーは船乗りが本業のため、海に出ている間は雑貨屋が休業になってしまうことも頭に入れておこう。なお、アーベントの丘は鉱物の採取場所で、かつては宝石がでていたらしい。



★ ミケネー島 ★

狂暴な古代生物が棲みついており、地元の人間もあまり近づくことがないミケネー島。危険な場所だが、それでもエリーのアイテム採取に必要な場所だ。千年亀砂丘へ行ける状態で、「船首像」のボルトに情報料を払うとカスターニェから行ける場所に追加される。情報通り、採取場ではそれなりの敵に遭遇するので、出発する前に装備を整えた方がいいかもしれない。



★ 千年亀砂丘 ★

カスターニェの冒険者が集まる酒場「船首像」。この店の主人ボルトからは、ザールブルグのディオと同じように銀貨100枚で情報を聞き出すことができる。彼から最初に聞き出せるのは、この「千年亀砂丘」について。かつて千年亀が産卵に来ていたと言われるこの砂丘の砂は、ガラスの原料になるのだ。これで今まで手が出せなかったガラス製品を調合できるぞ。



★ 大草原 ★

千年亀砂丘とミケネー島の情報をすでに聞いている状態で、ボルトに情報料を払えば行けるようになる。彼の噂話は1日につき1回しか聞けないので、この場所の情報を得るには最低でも3日はかかる計算になる。ボルトによれば、大草原には海風を受けても枯れない生命力の強い植物が自生しているとのこと。緑のアイテムを充実させるためには外せない場所だ。



雑貨屋をうまく活用しよう

カスターニェの雑貨屋には、珍しい品物が売っているほか、採取したアイテムをザールブルグに送ってかごの中身を空にできる「宅配」サービスも行なっている。



◀採取場所から帰ってきたら雑貨屋でアイテムを宅配しよう。

針樹の果肉	10枚
羽魚の翼	20枚
鳥魚のヒゲ	80枚
風船魚	40枚
カスタニェッテ	????
塩	10枚
砂丘の砂	2枚

戦闘を有利に進めるためのテクニック

戦闘でうまく戦うコツは、まず天気を味方につけることだろう。属性のあるアイテムは、天気によって効果が増減するので、でかける季節に多い天気に合った装備を整えるべきだろう。また、武器防具を改造する時は、その度合いによって追加される効果が変化することを覚えておくといい。改造はやり直しができないので考えてから行なおう。

●天候の違いによる戦闘時の影響

天候	アイテム効果の変化	季節ごとの天候確率			
		春	夏	秋	冬
晴	変化無し	50%	40%	50%	50%
雨	火属性アイテムは攻撃力半分、水属性は1.5倍に	10%	10%	10%	10%
曇	火・風属性のアイテムは攻撃力1.5倍	30%	10%	10%	0%
嵐	風属性のアイテムは攻撃力1.5倍、火属性は半分に	0%	40%	20%	0%
乾	火属性のアイテムは攻撃力1.5倍	10%	0%	10%	30%

●武具改造時の追加能力

武具	追加能力
共通	重さで下がる武具の影響を無効にする
武器（小）	攻撃が命中したとき、敵へのダメージを10追加 攻撃が命中したとき、20%の確率で麻痺させる
武器（中）	攻撃が命中したとき、敵へのダメージを20追加 攻撃が命中したとき、20%の確率で眠らせる
武器（大）	攻撃が命中したとき、敵へのダメージを30追加 攻撃が命中したとき、20%の確率で毒状態にする 攻撃が命中したとき、20%の確率で魅了する
防具（小）	攻撃を受けたとき、ダメージを4減らす 戦闘1ターンごとに、HPを1ずつ回復させる 戦闘1ターンごとに、MPを1ずつ回復させる
防具（中）	攻撃を受けたとき、ダメージを8減らす 戦闘1ターンごとに、HPを2ずつ回復させる 戦闘1ターンごとに、MPを2ずつ回復させる
防具（大）	攻撃を受けたとき、ダメージを12減らす 戦闘1ターンごとに、HPを3ずつ回復させる 戦闘1ターンごとに、MPを3ずつ回復させる





まんが／滋賀県　北天きしめんさん

カスターニェの海に棲む、海竜を倒せ！

カスターニェ最大のイベントは、近海に住む海竜フラウ・シュライトとの戦いだろう。海竜との戦いは酒場にいる少女ユーリカとのイベントをこなすことになる。

カスターニェの生活を脅かすこの海竜を倒したとき、エリーの前に待ち受けるものとは…この先はぜひイベントを成功させて自分の目で確かめて欲しい。

海竜と対決するまでのイベントの流れ

夢を継ぐもの（1）

カスターニェでユーリカと何度か会話をしていると、彼女はエリーの夢や目的は何かと尋ねてくる。エリーの答えを聞いたユーリカは、亡き父が追い求めていた「英雄の財宝」を探し出すことが自分の夢であると語るのだが…。

本当に財宝はあるのだろうかと聞くユーリカに、どう答えるかによって次のイベントが変わってくる。ここで「財宝がない」「分からない」と答えると、彼女は10日間、街から姿を消してしまう。

→「財宝がある」を選択

夢を継ぐもの（2）

「夢を継ぐもの（1）」発生の翌日以降のユーリカに話しかけるとつぶて島への同行を頼まれる。承諾すると彼女が仲間になり、断わると10日間姿を消してしまう。



→「一緒に行く」を選択

夢を継ぐもの（3）

つぶて島への同行を承諾すると、街の外から行ける場所に「つぶて島」が追加される。ここを目的地に選ぶと島への航海イベントに入る。なお島での採取はできない。



↓ それ以外を選択　↙「一緒に行かない」を選択　↓ つぶて島に到着後

夢を継ぐもの（5）

10日もの間、ユーリカは財宝を探してつぶて島をさまよった。街へ戻ってきた彼女にエリーが探索の結果を聞くと、哀しそうな笑みで応えるだけだった。



決戦（1）

「夢を継ぐもの（4）（5）」のどちらかが発生してから3日以上経過している状態で、ユーリカに話しかけるか、彼女がパーティにいると必ず発生する。

自分の夢に対して決着をつけることができたユーリカ。彼女は今度はエリーの夢のために協力を申し出てくる。エリーの夢は海を渡ること。しかし、それには行く手を塞ぐ海竜を倒さなくてはならないのだ。イベント後、街の外に「海竜を倒す」の項目が追加される。

夢を継ぐもの（4）

つぶて島に到着したエリーとユーリカは、森の中で石碑を発見した。果たして財宝はこの島に？　このイベント後、ユーリカの友好度が10上がり仲間にできるように。



決戦（2）

街の外で「海竜を倒す」を選択すると発生。海竜との戦闘が終わるまで後もどりはできない。海竜との戦闘は、かならず敵に有利な「嵐」になるので、「晴天の炎」を使って“晴れ”にしてしまおう。海竜の全体攻撃「津波」は、「羽魚扇」を持っていればダメージを軽減できる。

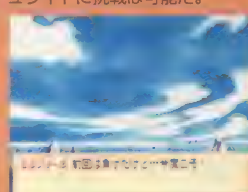


▲カタパルトからモリを撃って攻撃。1回使うと2回「まきあげる」必要がある。

→ 海竜に敗北

決戦（3）

戦いに負けたり逃げ出しても、街の外から「海竜を倒す」を選択すれば、何度でもフラウ・シュライトに挑戦は可能だ。







まんが／北海道　暮新さん

●エンディングへの到達条件を6つ紹介

エリーが迎えるエンディングは13種類に及ぶ。ここでは、そのうち6つのエンディングの概要と条件を公開しよう。

ENDING NO.7「ノーマルエンディング」

【条件】アイテムレベルが4以上のアイテムを1種類以上作成しており、留年していないこと。
【概要】とりあえず卒業できたエリーだが、世間は彼女をケーキ職人だと認識しているようだ。本人も才能があるのならケーキ屋を開こうと考える…。

ENDING NO.8「ザールブルグの嫌われ者」

【条件】人気が－50以下なのに、知名度が700以上ある状態でゲームを終了させる。
【概要】ザールブルグの人々から反感を買ってしまったエリー。街に自分の居場所を無くした彼女は、荷物をまとめて故郷のロブソン村へ帰るしかなかった…。

ENDING NO.9「1留エンディング」

【条件】アカデミーを1年留年した後で、レベル4以上のアイテムを1種類以上作成する。
【概要】1年の留年の後、アカデミーを卒業した彼女。彼女はザールブルグに自分の居場所はないと考え、自分を必要とする場所として故郷へ帰ることを選んだ。

ENDING NO.10「5留エンディング」

【条件】アカデミーを5年留年した後、レベル4以上のアイテムを1種類以上作成する。
【概要】マルローネに継ぐ5年の留年の後、アカデミーを卒業したエリー。彼女はマルローネのように旅に出る気力もなく、肩を落として故郷へ帰るのだった。

ENDING NO.11「バッドエンディング1」

【条件】どんな状態でもいいから、卒業日の選択肢で「任意退学」を選択する。
【概要】アカデミーに入学した時の初志を、エリーは忘れてしまったようだ。先生から出された選択肢のうち、彼女は一番安易な〝逃げ〟の道を選んでしまう。

ENDING NO.12「バッドエンディング2」

【条件】入学から9年後まで、レベル4以上のアイテムを1種類も作成しない。
【概要】アカデミーを卒業できなかったエリー。人の役に立つという入学時の思いも、努力なしでは実現不可能だということを彼女は知っていたのだろうか…。

まんが／福岡県　リンチンチンさん

隠された要素を一挙に公開

①エリーの戦闘時のコマンドが新しく追加される

エリーの戦闘コマンドには、特定イベントをクリアすると追加されるものがあるぞ。レベル次第では役に立つものばかりなのでぜひ狙ってみてほしい。

えんそう

「南の国の楽器」を始めとする楽器関係のアイテムを装備していると、戦闘中に「えんそう」のコマンドが追加されるようになる。このコマンドを使うと、パーティ全体の能力をアップさせられる。能力の上昇率は装備している楽器が影響するぞ。なお、コマンドを追加するには、ロマージュとのイベント「楽器演奏」が発生していることが条件となる。

ひっさつ

エリーの「ひっさつ」は敵全体にダメージを与える攻撃だ。このコマンドを習得するには、「陽と風の杖」を装備することが条件だ。このアイテムはブレドルフ王子が王位を継承しないともらえない。まず2年目の9月1日以降に銀貨2500枚以上を持って飛翔亭の王子と会う。「最後ののみの市」で王子の後をつけて正体を知り、後日会った時に通行許可証をもらおう。そして、謁見室で国王から受けた依頼をクリアできれば…。

②妖精さんの究極形「虹妖精」

妖精さんを雇って仕事をさせていると、レベルアップして仕事の能率が向上する。紺妖精になれば、エリーと同じスピードで採取・調合ができるのだが、この上には1.5倍の仕事能率を誇る「虹妖精」がいるのだ。

③前作に登場したあの冒険者たちが雇える

今作には、前回『マリーのアトリエ』の人物も多数登場しているぞ。冒険者のハレッシュやエンデルクのほかに、カスターニェに行けばルーウェンとミューを雇うことが可能だ。この2人がからむイベントも用意されているので、ぜひ見落とさないようにしよう。

ルーウェン

戦争で行方不明になった両親を探す冒険者。「ひっさつ」攻撃は気合をため、高レベルになるとパーティ全体の攻撃力を増加できる。海竜との戦いにぜひとも加えておきたいキャラクターだ。

ミュー

褐色の肌が美しい、南国出身の冒険者。のんきな性格をしている。「ひっさつ」攻撃は〝南国うに〟を敵1体に投げつけて大ダメージを与えることができる。前作でお世話になった人もいる？

④カスターニェ以外にも新天地が存在する

エリーの冒険の舞台はまだまだ先がある。カスターニェから海を渡った先には、エリーが求めるものに関わる重要な土地があるらしい。その地の名はケントニス。錬金術を極めるならば、ぜひ足を運びたい場所だ。





サンパギータ

●発売日／98年10月15日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

イチから始める達成率100パーセントへの道!!

ここでは、達成率のアップを目標に据え、プレイヤーが陥りやすい「システムの落とし穴」を1つ1つ解説。また、右ページでは「やるドラ」攻略編の定番（？）となった、全エンディングリストとワンポイントアドバイス集をお贈りしよう。これで達成率100%はキミのもの!!

達成率表示コマンド

「PRODUCTION I.G.」のロゴムービーが流れている最中に。

右、◎、左、⊗、上、◎、下、⊗

基礎編　28種類のエンディングを見ることが第一歩

上のタイトルを見て、「あれ？」と思った人がいるはずだ。そう、確かに『サンパギータ』に用意された、すべてのエンディングの数は28種類だ。だが残念なことに、全エンディングを見ること＝達成率100%ではない。とくに、『サンパギータ』は、ストーリーの完成度が高い分、見たエンディングの数が達成率に結びつかない傾向があるのだ。ここでは達成率100%を狙うための第1段階として、すべてのエンディングを見るためのノウハウを伝授しよう。まだ、見ていないエンディングがある人は、まずはこれを参考に全エンディングクリアを目指してほしい。文字通り、それが100%クリアへの準備段階なのだから。

全エンディングを見るための手順

1　グッド1「手紙」を解く

グッドエンドのうち、2と3は1のエンディングを見たあとでなければたどり着けない。まずは1をクリアしよう。解けないならバッドを2つ見た直後に出る「ヒントマーク」を参考に。



◀正解ルートを知っていれば、ワザと"外した行動"も取りやすい。

2　すべてのグッドエンドを見る

グッド1をクリアできたら、残りのグッドエンドがクリアしよう。『サンパギータ』はクリア回数によって、スタート地点を選択できる。その中の「マリアと僕　試練編」の出現する条件が、"すべてのグッドエンドクリア"なのだ。



◀グッド1を解いていれば、2と3は容易に解けるハズだぞ。

3　残るすべてのエンディングを解く

ここまでの手順を踏んで、初めてすべてのエンディングを見るためのお膳立てがそろったことになる。あとは、右ページなどを参考にしながら1つずつクリアしていくだけだ。



◀番外編的なシナリオは、全グッドエンドクリアの条件が多い。



達人編　隠された「選択肢」を見つけるのがポイント

実は本作に限らず「やるドラ」は、まったく同じシーンであっても、その前後のつながりが異なれば、違う"場面"として達成率に加算される。乱暴な言い方をすれば、"全選択肢を選択すること＝達成率100%"なのだ！"すべてのCGを見ること＝100%"ではないので勘違いしないように。また、細かく見ていくと、一度選んだ行動でも、そこまでの経緯で成立したフラグによって、新たなルート（例えば、試練編のゲーセンで登場する佐藤など）が追加されることもある。ほかにも達成率そのものによって、追加される新たなルート（右参照）もある。複雑なのだ！

「愛情」と「不信」フラグに注意

選択肢を選んだときに発生するフラグは基本的にオンとオフしかないが、「恋愛度」と「不信度」だけは最大7ポイントの中で増減する。当然、それだけ分岐のバリエーションが増えるといっていい。愛情度は「下心のない愛情」を示せば上昇、不信度は「いい加減な態度、根拠のない同情」で上昇する傾向にある。

達成率が数%上がる「隠しルート」

出現条件のわかりにくい「隠しルート」を紹介しよう。数%の上昇率ではあるが100%への道には必須だぞ。

1　ナゾの広告

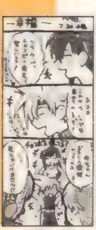
達成率が40%を超えた時点で、出現する隠しルートだ。序盤の、部屋の掃除をするマリアを見つめるシーンで「新聞のページをめくった」を選択すれば、『季節を抱きしめて』の広告を見ることができる。

2　ナゾのポスター

達成率50%以上で発生する隠しルート。ゲームセンターのシーンで、プライズゲームに「挑戦しよう」を選べば、『ダブルキャスト』のヒロイン、美月のポスターをゲットできるのだ。

3　ナゾのゲームソフト

達成率60%以上で発生する。拳銃の処理（してもしなくても発生する）のシーンのあとでコンビニに行くと、ゲームソフトを買うことができるのだ。



まんが／茨城県　小見幸子さん

全エンディングあらすじ&ワンポイント攻略

特定のエンディングを見ることでクリア可能になるエンディングに関しては、以下のように分類する。

●A：グッドエンド1クリアが条件
●B：グッドエンド1&2クリアが条件
●C：すべてのグッドエンドクリアが条件
●D：初回プレイ（グッドエンドを1つも見ていない状態）か、すべてのグッドエンドクリアが条件

タイプDの場合は、1つでもグッドを解くと、全グッドを解くまでクリアできなくなるので注意しよう。また、スタート地点がクリア条件になるものについては、「マリアと僕　生活編」は生活編、「マリアと僕　組織と事件編」は組織編、「マリアと僕　試練編」は試練編と表記する。

グッドエンド GOOD ENDING

全部で3種類あるグッドエンド。記憶を取り戻したマリアとの愛が成就する…という基本ストーリーはどれも同じで、微妙に終盤～結末が異なる展開になっているのだ。これは「やるドラ」Ver.2の特徴の1つであるとも言えるだろう。

1 手紙	暴力団から救出されたマリアだが、強制的にフィリピンに送還。主人公もあとを追い……数カ月後、水島のもとに1通の手紙が届く。	愛情度は上げる、不信度は上げない……といった、マリアのことを第一に考えた行動を心がければ意外と簡単に迎えられるハズ。
2 再会	暴力団のアジトに乗り込んだ主人公は、組長を射殺。その後、自首をして服役する　そして5年後、出所した主人公をマリアが迎える。	タイプA。アジトに乗りこむ場面では「自分も行く」を選択し、アジト内部では「左」→「奥」と進むようにしよう。
3 永遠に	アジト内で、組員の撃った弾からマリアをかばって主人公は死亡。その後、幽霊となってフィリピンに戻ったマリアのもとを訪れる。	タイプA。グッド2の派生エンディングで、アジト内部で「左」→「右」と移動すればOK。愛情度と不信度にも注意しよう。

ノーマルエンド NORMAL ENDING

基本的には、いま一歩グッドエンドに届かず……といった感じのエンディングが多いノーマル。カギになるのは、やはり愛情度と不信度だ。バッドエンドにならない程度に、不信度を上げる……というのも、ノーマルエンドへの道の1つだぞ。

1 ふたり	一向につかめないマリアの記憶の手がかり……。あきらめた主人公は、仕事を始めて2人で生きていく決心をする。	タイプDで生活編から。カギになる選択肢は、マリアとの公園での会話。このエンディングを見たければ「生活を変える」を選ぼう。
2 マハル・キタ	アジト内部　拳銃で狙われたマリアを、主人公は身をていしてかばう　凶弾に倒れた自分にマリアは「愛してる」とささやく……。	タイプDで組織編から。グッド2の派生で、違う行動と言えば、マリアが銃で狙われる場面で「マリアをかばう」を選ぶところだ。
3 希望	アジトから救出されたものの、本国へ送還されてしまったマリア。主人公もあとを追うが、会うことができず月日が流れ……。	これはグッド1の派生だ。マリアとボーイが消息を断ったシーンで、「ランディを訪ねる」ことがポイントになる。
4 想い	マリアを救うため、組長を射殺してしまった主人公。「待っている」というマリアの言葉を信じて、刑務所の中で日々を過ごす……。	タイプAで組織編から。グッド2の派生で、こちらもポイントとなるのは、ボーイとマリア失踪後に「ランディを訪ねる」こと。
5 不思議な体験	雨の夜、マリアを助けた主人公は、ふとしたことから彼女の母国語・タガログ語の講座を受けることになる。	タイプCで試練編から。番外編シナリオで、会話の内容にはいくつかのパターンがある。達成率アップのために、全部見よう。

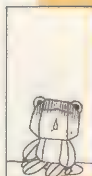
バッドエンド BAD ENDING

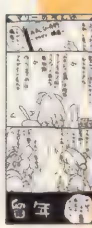
いわゆる失敗ルート。条件もパターンもさまざまだが、エンディングの番号が大きくなるにつれて、ストーリーの終盤に近付いている　また、同系統のモノは番号が続いているケースが多いのも特徴。

1 ひととき	雨の夜、マリアを助けた主人公。だが、運悪く巡回中のパトカーに見つかってしまい、彼女はそのまま連行されてしまった……。	最短エンディング。分かれ道では「右」を選び、その後も「走って住宅街の中」を逃げれば、パトカーに発見されるぞ。
2 恐れ	マリアを助けた主人公だが、彼女が記憶喪失だと知り、驚愕。途中で偶然出会ったパトカーに、マリアを引き渡してしまう。	タイプAで組織編から。バッドエンド1の派生。「右」の道を選んだあと、マリアを「警察に保護してもらう」ようにしよう。
3 オオカミ	マリアを助け、自分の部屋へと主人公は連れてくる。だが、自分の部屋にあったエッチな本を見て悶々とした主人公は……。	タイプBで試練編から。Hな本をマリアに見られてしまった後で「どうしよう…」を選ぶ　その後は、欲望のままに行動だ（笑）！
4 煩悩	マリアを自分の部屋へと招き入れた主人公は、床に置きっぱなしのHな本を彼女に見られてしまう　そこで主人公は開き直って……。	タイプC、試練編。マリアにHな本を見られたら、「出しっぱなしでなぜ悪いんだ」と、開き直る選択をすればOKだ。
5 他人	マリアを助け、自分の部屋に連れ帰った主人公。だが、彼女への態度がいけなかったのか、翌朝には部屋に彼女の姿はなかった。	このエンディングを迎えるために重要なのは、「彼女から事情を聞かない」こと。冷たい人間を演じるのも、100%クリアへの秘訣だ。
6 僕の人生	雨の夜、出会ったパトカーの警官に家まで送ってもらう主人公。翌日、偶然に同じ警官と出会い、「警官にならないか」と誘われる。	タイプBで試練編。警官に会ったら、話を聞き「え？　いいんですか？」で家に送ってもらい。翌日は、彼の勧誘を素直に受けよう。
7 サヨナラ	主人公との生活の中、一向に記憶が戻らないマリアに、主人公は「記憶が戻るまで居てもいい」と言う。だが、翌朝彼女は姿を消す。	生活編。ストーリーの進み方は基本ルートだが、マリアが部屋の掃除をする場面で、「彼女から目をそらす」で、このルートへ。
8 あやまち	マリアの持っていた化粧品で、彼女に化粧をほどこす主人公。そのかわいさに、思わず理性が利かなくなって襲いかかるが……。	タイプAで組織編。マリアとマブハイしたあと、「化粧品を調べた」を選択。その後彼女が「誘っている」と思い込むこと。
9 初心	マリアから「いつまでも愛してくれる？」と、たずねられた主人公。その想いに応える主人公だが…。翌朝、彼女は姿を消していた。	これも基本ルートを追いつつ、マリアからの問いかけに「愛してる」と返し、その想いに「応えよう」とすればOK。
10 生活	マリアの記憶が戻らないことに、ついにあきらめを感じる2人。そして、不安混じりながらも、新たな生活を開始するのだった……。	タイプDで生活編。ノーマルエンド1の派生。唯一違う行動は、「生活を変えよう」のあとに「僕たちどうなるのかな」を選ぶこと。
11 佐藤	大学の友人（？）佐藤が、マリアの記憶回復のカギを握っている。だが、主人公は佐藤に会うことができずにいた。	タイプCで試練編。中盤、マリアと遊びに行く先に「スーパー」を選ぶ（佐藤はゲーセンに居る、つまりは出現させない）こと。
12 別離	ボランティアの少年たちに、1万円も寄付してしまうマリア。それを疑問に感じた主人公は、彼女と口論。それが原因で2人は…。	タイプAで組織編　募金の場面で、1万円を入れる彼女に「ちょっと多いんじゃない？」→「そういう問題じゃないよ」と続ける。
13 出会いとは…	マリアの記憶の手がかりを探してたどりついた、ランディの店。だが、マリアの名前をかたくなに隠したため、ボーイに出会えず…。	生活編　ランディの店での場面で、ランディ&ダニー（ボーイ）に「マリアとボーイの名前は出さない」ことがポイント。
14 勇気	マリアとの関係をボーイから聞かれたとき、勇気が足らずになにも言えなかった主人公。後日、ボーイが街中で襲われていたときも。	タイプAで組織編。ポイントは、コインランドリーの場面で、ボーイへの返答に「僕は何も言えなかった」を選ぶことだ。
15 不運	暴力団に狙われたボーイを助けてしまったことで、組員に追われる主人公　最後は追いつかれ、無慈悲な銃口が狙いをつける。	数パターンあり。タイプAで組織編のときは、「川沿い」を逃げる。以下、タイプBで試練編なら「工場」。生活編は「公園」だ。
16 執念	マリアのことを佐藤にバカにされ、思わず主人公は彼を殴ってしまう　後日、暴力団の組員に追われているときに、佐藤が現れ……。	タイプCで試練編。マリアとの遊び場所に「ゲーセン」を選び、佐藤との話のあと、マリアのことで「殴る」のがポイント。
17 甘さ	マリアを救うため、暴力団のアジトに乗り込んだ主人公。だが、日本刀を持った男に出くわし、あっさりと斬られてしまう。	タイプAで組織編。グッド2の派生。終盤の、アジト内部の部屋を移動する場面で、「右」を選択すればOK。
18 非力	組員たちの待ち構える部屋に飛び込む主人公……だが、ボーイに会っていなかったばかりに、彼の助けを得られず、撃たれてしまう。	タイプAで組織編。グッド2の派生。上と同じく、終盤のアジト内部の部屋を移動するシーンで、「奥」を選択しよう。
19 悲運	暴力団からマリアを救い出し、いざ脱出…というときに、組員の1人が苦し紛れで投げた手榴弾が爆発して、巻き込まれてしまう。	タイプAで組織編。グッド2の派生。違うところは、最後の脱出する選択で「非常口から逃げる」を選ぶ点。
20 マリア	マリアを助けるため、暴力団のアジトへと乗り込むボーイ。主人公はアジトの外で2人を待つが、彼らはいつまでも現れず……。	グッド1の派生。マリアが戻って来たあとの場面で、「ボーイとなにかあったの？」と聞くのがポイントになる。

●達成率をコンマ数%上昇させる、ギリギリはみ出し情報：バッド11の「佐藤」を見る方法で、ほかに「ゲーセン」に行き佐藤と会話した上で、別れる方法と、「自然公園」→「ゲーセン」というルートを通り、佐藤と会話し別れる方法もある。佐藤との会話と、公園でのマリアとの会話に数パターンのバリエーションがあり、1回クリアにつき0.4%は上がるのだ。

サンパギータ





まんが／埼玉県　はうぽにぃさん

雪割りの花

●発売日／98年11月26日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

全エンディング制覇への効率的なテクニックを公開

今回は、バッドエンドを2回見ると出現するヒントマークを逆手にとって、達成率を上げるプレイを狙ってみよう。グッドエンドへつながるヒントマークに対して、逆らった選択を続けて、先にバッドエンドから埋めていくのだ。バッドエンドの多い『雪割りの花』ならではの攻略法だ。

また、本作では徐々に追いつめられていく主人公の心理的負荷を「鬱」ポイントとして組み込んでいる。鬱ポイントは基本的に暗めの選択肢を選ぶことによって加算されていく。ポイントが一定の数値に達すると、現われる選択肢があるのでくまなくプレイしていこう。

GOOD END1　雪解け

花織がすべてを思い出したあの日から半年。自分の部屋で勉強に励む主人公の傍らに、優しい微笑みを浮かべて彼を見守る花織がいた。年上の花織にいまだ恐縮する主人公だが、彼女の気持ちは…。主人公をからかいに来た友人らを迎え入れ愛想を振りまく彼女。以前思い描いた夢がかない、主人公は幸福を実感するのであった。

攻略テクニック
序盤は昴の影を消すことに努め、鬱ポイントの上がりそうな選択肢は回避しよう。中盤で登場する友人2人の助けは借りない方がいい。ただし、別のグッドエンドを1回見たデータか、2回以上グッドエンドを見ると出る選択肢「雪割りの花　ノーカット版」で始めることが絶対条件だ。

GOOD END2　夕暮れ

あの日から2年が過ぎ、主人公は大学を卒業して就職のため東京へ旅立つ日が来た。花織は主人公と共に上京する。引っ越しの日、自分が昴の思い出の詰まった場所から逃げ出さずにいられたのは、主人公がいたからだと打ち明ける。その言葉を聞いた主人公は、窓辺で花織を抱き寄せ静かに唇を寄せるのだった。

攻略テクニック
まずは、3回以上グッドエンドを見ると出る選択肢「雪の日の別れ」以外で物語を始めることが前提。昴の誕生日に花織を「抱かない」で、かつ「雪割りの花　ノーカット版」では友人に見放されていることがここに辿り着くポイントだ。最初に見るグッドエンドはこれか「3」になるはず。

GOOD END3　雪割り草

すべての記憶を取り戻し、昴の死を受け入れることができた花織。数日後、昴の墓前には花織と主人公の姿があった。昴の前で手を合わせた後、2人は花の咲いた雪割り草を鉢から墓前に植え替える。これから前向きに生きていくことへの決意を込めて…。気がついてみれば、長い北国の冬が終わり、ようやく春が来ようとしていた。

攻略テクニック
グッド2と同様、「雪の日の別れ」以外で物語を始めることが最初の条件だ。このエンディングに必要なのは、昴の誕生日に花織を「抱く」こと。ただし、ここまでに鬱ポイント溜まっているとバッドエンドへ行く可能性がある。また、主人公に協力する「小林さん」は「勇一」であること。



GOOD END4　旅立ち

花織と同様に、ずっと昴を思い続けてきた美雪。大学の屋上で花織に対する思いをぶつけた彼女は、昴への思いを振り切り渡米することを決意。空港へ見送りに来た主人公の背後には、屋上の一件以来、ぎくしゃくした関係の続いていた花織の姿があった。飛行機を見送る主人公に寄り添う花織。2人の間にも遅い春が訪れようとしていた。



攻略テクニック
美雪の真意がつかめないため、選択に自信が持てないこのシナリオ。最初は花織の話題で攻めて、花織に対する美雪の気持ちをくみとることが大事だ。花織の部屋工作以降は下のチャートに従えば大丈夫。なお、グッド5を見ると出る選択肢「美雪」で物語を始めないと彼女は登場しない。

●もう少し寝そう → ●…読んでみよう → ●日記にあった花織の友人… → ●桜木花織さんのことでお話が… → ●誕生日? → ●美雪さんの連絡を待とう → ●美雪さんの連絡を待とう → ●美雪さんの連絡を待とう → ●そんな事ないです → ●プロポーズの言葉に違いない → ●大学の屋上だ!



GOOD END5　二年後の春

主人公が花織の前から姿を消して2年。社会人になった彼に勇一から連絡が入る。ひさびさにあった勇一は、花織の話を切り出す。すべてを知った彼女は、やがて主人公のしたことを考え、彼と一緒に春を迎えたいと思うようになっていたというのだ。そして、主人公が勇一の呼びかけた方向を見ると、そこには髪を短く切った花織がいた。

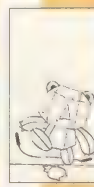
攻略テクニック
まずは3回以上グッドエンドを見ると出る選択肢「雪の日の別れ」で始めること。この選択肢で始めると、最終的に花織から身を引かないとバッドエンドになってしまう。ポイントは昴の誕生日の直後、勇一に対して「どうすればいいんですか…」と切り出す。これであとの話は進むはずだ。

まんが／秋田県　速瀬宵さん

バッドエンドリスト&ワンポイント攻略

全バッドエンドの概要と攻略ポイントを掲載する。スタート地点は、特に記したもの以外「雪割りの花　ノーカット版」からのスタートになっている。バッドエンドは16、17、21、22は「美雪」、18～20は「雪の日の別れ」で物語を始める必要がある。また、23は「～ノーカット版」か「美雪」のどちらかで始めないと見られない。

1 睡眠	深夜、何者かの訪問に、横着して居留守を決め込む主人公。その訪問者が隣に住む主人公の思い人、花織の危機を彼に知らせる者とは知らずに…。	最短バッドエンド。「眠いから出ない」→「意地でも出ないぞ」でオワリだ。エンディングを見たら、次から訪問者には応じるように。
2 退出	花織の病室へ駆けつけた主人公は、彼女が倒れたことを恋人の昴に伝えるべきか本人に尋ねる。すると彼女の容体が突然悪化! 主治医に退出させられる。	選択肢は「誰だろう?」→「聞いてみようか」で終わる。倒れた原因を花織に思い出させたことが、彼女の精神に衝撃を与えてしまう。
3 屋上の悲劇	懸命に花織の世話をやく主人公に、彼女は「あなたは誰?」と問う。正確に答えた瞬間、彼女はすべての記憶を思い出し、衝動的に屋上から…。	グッドエンドを1回以上見たデータで物語を始めると見られる。自分が大学生であることを話せば、花織の記憶も戻ってしまう。
4 煙草の匂い	病院屋上での彼女の問いに、自分は昴だと答える。しかし、煙草を吸わない主人公に抱き着いた花織は匂いがしないことに気づいて…。	最初に煙草をねだる友人に「吸わないから」と答え、病院の屋上で「僕だ!　昴だよ!」を選ぶとこのエンディングへ向かう。
5 恋人として	花織に自分が昴であると答える主人公。しかし、最終的に困惑してしまい相川教授に相談するも非難され、二度と花織に会うことはできなくなった。	冒頭の友人に「キツイ煙草」を渡せば、病院の屋上での嘘が花織に通用する。次の選択肢で「相川に相談」を選べばこの結末になる。
6 食堂	病院の食堂で、主人公は緊張のあまり不自然な態度をとってしまう。最後は花織に昴ではないことがバレてしまい、彼女の記憶が…。	食堂で花織と会話するシーンで、「もう退院～」「～花織ちゃん」「両手で～」「もとから～」の順番で選択肢を選ぶ。これだけやればバレるわな。
7 コマル	花織の退院前に、部屋から昴の痕跡を消した主人公。しかし、インコのコマルまで隠してしまったのが逆に花織の記憶を呼び覚ますことになってしまい…。	コマルを隠し、花織の問いに「そんなの最初からいないよ」を選択するとこうなる。ただし、スタートの選択肢が「美雪」の場合は見られない。
8 電話	昴の思い出を一掃したかに思えた花織の部屋だが、記憶を失うきっかけとなった電話機が残されたままだった。退院した時に電話がかかってしまって…。	花織の部屋を工作するシーンで、電話機を部屋に残したままにすると、必ずこのエンディングへ。電話機の存在自体を隠さないとバッドエンドだ。
9 写真	花織の部屋にあった写真立てに自分の写真を入れる主人公。退院した花織と写真を見ながら話をするうち、彼女は真実を思い出してしまう。	初プレイ時と最初の選択肢が「美雪」の場合は見られない。花織の部屋の写真立てに自分の写真を入れ、花織の問いにズバリ「大沼」と答えてしまうと…。
10 意地っ張り	愛煙家だった昴になりきるためには、彼と煙草を吸わなければならない。しかし、主人公は頑として譲らず勇一に愛想を尽かされてしまうのだった。	札幌で初めて勇一と会ったシーンで勇一の質問に否定的な選択肢を2回繰り返そう。主人公を見限った勇一は席を立って物語はここで終了となる。
11 街灯の傍らで	自分の事を「昴」として付き合っている花織。彼女に会うたび、主人公にはその事実が重くのしかかる。ついに花織に別れを告げてしまう。	鬱ポイントの上がりそうな選択肢を選ぼう。花織と2人きりになるシーンの展開が変われば成功だ。なお初プレイと「美雪」のシナリオでは見られない。
12 誕生日	デート中、花織は昴の誕生日が近いことを思い出す。しかし、主人公は花織の誕生日と勘違いし、彼女に「おめでとう」と言ってしまい疑われることに。	海浜公園で花織から誕生日の話をふられた時、素直に彼女の誕生日だと勘違いした行動をとればいい。ただし、グッドエンドを1回以上見ていないとだめだ。
13 プレゼント	昴の誕生日を祝うために花織の部屋へ向かう主人公の心は憂鬱だった。花織のプレゼントを断わり、歯止めが効かなくなった彼は真実を花織に打ち明ける。	中盤で鬱ポイントを上げるような選択肢を選ぼう。[illegible]所では「出来るわけない!」「…できないよ」「いまさら」でOKだ。
14 混乱	昴を演じ続けることによって徐々に蝕まれていく主人公の心。ある日勇一が彼の部屋を訪ねると、そこには自分を昴と思い込んでいる主人公がいた。	バッドエンド13同様、鬱ポイントを上げるように話を進め、昴の誕生日に花織を「抱く」と心身ともに崩壊したこのエンディングを迎える。
15 孤独	昴を演じ続けた主人公は深く傷つき、下界との接触を断っていた。勇一が尋ねてきて応じずにいると、花織に2人でいる所を見られ彼女の記憶を取り戻す。	上記ふたつのバッドエンドと同じく、序盤から鬱ポイントをあげまくろう。勇一が訪ねてきたら、拒絶的な選択肢を選べばこちらエンディングになる。
16 早すぎた電話	主人公は3月31日のことを美雪に相談するが彼女にはかけなおすと言われる。その晩、待ちきれず美雪に電話した主人公だが、兄の勇一に切られてしまう。	大学から美雪に「今晩かけなおす」と言われた後、夜のシーンになったらいきなり電話をするとこの結末へ以後、美雪に連絡がつかなくなってしまう。
17 夜中の電話	美雪からの約束の電話はなかなか来ない。主人公は我慢しきれず美雪に電話をかけたが、つながらなかった。その日以来美雪とは音信不通になってしまう。	バッド16と同様、主人公から美雪に電話しよう。ただし、1回「連絡を待とう」を選んでから電話をかけること。エンディングの種類が違うのだ。
18 雪の日	3月のある日、花織に別れ話を持ち出す主人公。理由を聞く花織に主人公は「昴は死んだものと思ってくれ」と言うが、その瞬間、彼女は記憶を取り戻す。	グッドエンド5の派生エンド。「私のこと嫌いになった」との問いに「そんなことない」と答えると、「昴は死んだんだ」の選択肢が選べるはず。
19 南	良心の呵責に耐えきれず、花織に別れを告げた主人公。2年後、久々に勇一に会い、花織が相川教授の息子と結婚して幸せな生活を送っていると聞く。	これもグッドエンド5の派生。グッドエンド5を見るのとまったく同じ要領で進め、昴の誕生日に花織を「抱く」と最後の最後にバッドエンドとなる。
20 逃亡	花織と別れるために彼女を呼び出した主人公は、彼女の愛の重さに耐えられず31日当日に姿を消してしまう。そして、戻った時にはすべてが終わっていた。	選択肢「雪の日の別れ」でゲームを始め、3月17日に別れ話を切り出さないと確実にこのエンディングとなる。グッド5へ行けなくて見た人も結構いるはず。
21 何処へ	運命の3月31日、花織は生前の昴が送ったプレゼントを見てすべての記憶を取り戻してしまう。部屋を飛び出した彼女を追って主人公は病院へ行くが…。	選択肢「美雪」のラストにも行き先を決める選択肢がある。花織のいそうな場所を避けると、いくつかのバッドエンドを見ることができるぞ。
22 思い出の場所	すべてを思い出し、ショックのあまりアパートをとび出した花織。主人公は思い出の場所、海浜公園へ行くがそれ以上の手がかりはつかめなかった。	けっこうハマリやすいのがこのエンディング。たしかに海浜公園は思い出の場所なのだが、ラストは大学の鐘の音を聞きながら進むのだ。
23 一人で捜して	予想外の展開で花織は記憶を取り戻してしまった。勇一の協力を断わった主人公はひとりで彼女の行方を追うが、見つかった時は手後れだった。	31日の朝、「もう一度勇一さんに」「しませんよ」の順で選択肢を選ぶとこの結末に。勇一がいないとラストシーンへ進むことはできない。
24 昴	主人公は冷静に花織の心当たりを捜しに行くが、どこにも花織はいなかった。大学の屋上へ来た時はすでに時遅し。彼女は飛び降りたあとで…。	花織が飛び出してから「冷静になれ～」「海浜公園!」「教会の鐘の音!」と選択すると時間オーバーでこの結末へ。最後の選択だけがバッドなのだ。
25 遅すぎた春	アパートをとび出した花織を追って、主人公は海浜公園から教会へ向かった。最後に彼女の行き先が大学であると知った時、花織はすでに…。	彼女がとび出した後、「早く捜しに行かないと!」を選び、「海浜公園」「教会」の順に移動する。冷静さを欠いておまけに行き先を間違っている。
26 リフレイン	路面電車の駅に寄り教会へ花織を捜しに行くが、彼女の姿はなかった。最後に大学の屋上へ主人公が駆け上がると、花織は柵の外へ身を投じて…。	昴の誕生日に花織を「抱いて」、31日に「冷静」になってから「路面電車の駅」に寄って次に「教会」へと向かうとこのエンディングになる。
27 悪夢	記憶を取り戻した花織は、ショックでアパートからとび出す。主人公は花織を追って大学の屋上へたどり着くが、そのとき花織は屋上から飛び降りて…。	花織を「抱いて」いる状態で、花織を捜す時に「海浜公園」「教会」の順に捜す。彼女の行きそうにない場所を選択するのがポイントだ。
28 卑劣	主人公と勇一が屋上にたどり着いた時、花織は飛び降りる寸前だった。主人公は謝罪するが花織は許してくれず、主人公に2度と姿を現わすなと言う。	物語の中盤で花織を「抱いて」、雪割り草を枯らしているとこのエンディングへ。雪割り草は17日に花織を喫茶店へ呼び出さないと31日に枯れる。
29 婚約指輪	屋上から飛び降りようとする花織を思い止まらせようと、主人公は昴の贈った指輪を取り出す。しかし、それは彼女の悲しみを増幅させただけだった。	大学屋上でのラストシーン。主人公がコートのポケットから取り出すのは…。ここで「指輪」を選択すれば、このエンディングへたどり着く。
30 ありがとう	花織の元へなんとかたどり着き、彼女の近くで必死に説得する主人公。そんな彼に花織は「ありがとう」のひとことを残して、屋上から飛び降りてしまう。	バッドエンド29の派生エンディング。花織にたいしてなにも見せずに「花織に近づく」の選択肢を選ぶとこのエンディングへ。
31 昴の思い出	謝ることしかできない主人公に、花織は生涯昴だけを愛し続ける決意を告げる。1週間後、花織は街を出て、主人公の元には枯れた雪割り草だけが残された。	花織を「抱かない」で、雪割り草を「枯らす」とこのエンディングへ。最後の一線を守った主人公は許されるが、愛は貫けなかったという結果に終わる。
32 花織よりも早く	アパートを飛び出した花織を捜しまわる主人公。しかし、花織の姿はどこにも見つからなかった。1週間がたっても見つからず、主人公は花織を捜し続ける。	グッド1～3の要領で物語を進め、花織が出ていった直後に花織の部屋に「寄らない」とこうなる。花織の部屋に行かないと雪割り草が持ち出せないのだ。





まんが／山口県　葵味良さん

玉繭物語

●発売日／98年12月3日●価格／¥5,800
●メーカー／元気
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、PS（1ブロック）

最強の聖魔を作り、物語の終局「冥界」に臨もう！

独特の世界観と魔物の収集＆合成に、どっぷり浸ってしまう『玉繭物語』。繭使いとして数々の森を冒険していくうえで、知っておくとためになる基礎知識を伝授するぞ。また、物語の終焉で再び訪れることになる、「タマムシ」「トンボ」「クモ」の3つの森を大攻略。闇の力に支配されてその姿を変えた森での戦い方をサポートするぞ。

繭使いの心得 ～合成の法則～

システム的なことだが、それぞれのしくみを知れば必ず役に立つはずだ。合成の法則も、理解すれば思い通りに合成することができるだろう。これらを参考に、自分なりの繭使いの道を極めていってほしい。

経験値取得方法の違い

レバントは森のしもべを封印することで階級が上がる。つまり倒してしまうと経験値は得られないのだ。対して聖魔は、森のしもべにトドメをさすことで階級が上がる。ただし毒や石化の効果で倒した場合は、経験値を得られない。

封印成功率について

封印する森のしもべの体力値が0に近いほど、また、しもべよりレバントの階級の方が上で、その階級差が大きいほど封印成功率は高くなる。階級差が4以上あれば、相手の体力が100%であっても封印することが可能なのだ。

紡がれる糸と聖魔の階級との関係

森のしもべを封印したホタル繭をマーブに浄化してもらうと白繭となる。この白繭をマーブに紡いでもらうと、換金できる糸になる。糸は、紡がれる聖魔の階級によって名称と売り値が異なり、聖魔の階級が高いほど上質で、道具屋での買い取り価格も高くなるのだ。

聖魔の階級	糸の名称	売り値
1～3	夏雲の絹糸	150
4～6	春霞の絹糸	225
7～11	百合の絹糸	375
12～17	真珠の絹糸	600
18～24	初雪の絹糸	1125
25～30	羽衣の絹糸	3000
31以上	月光の絹糸	75000

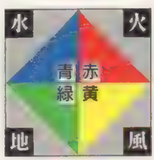
聖魔の合成システムの法則を大解剖！

合成によって階級、属性、パラメータ、特殊能力、外見など、2体の特徴と能力を合わせ持った聖魔が誕生する。同じ2体の組み合わせでも、どちらをベースにするかで生まれる聖魔は異なってくる。その継承の法則をチェック！



●外見の形成

1体目と2体目から2：1の比率で形成され、モーションは1体目、テクスチャは2体目から受け継ぐ。体の色は、右の表の隣り合う2属性を持つ場合は色が混ざり、それ以外は一番多い属性の色になる。

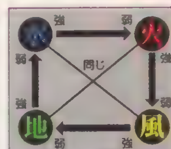


●特殊攻撃の継承

角や爪などの体の部位による特殊攻撃は1体目から、命中増強などは2体目からそれぞれ引き継ぐ。ただし属性が異なるものは継承されない。

●属性の継承

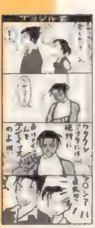
聖魔がどの属性を持つかは、全体に占める各属性の割合が、25%以上あるかないかで判断される。そのため、合成を繰り返し、属性の割合が25%を割ってしまった場合、その属性を持っていないことになってしまうのだ。



火…風に強く、水に弱い
水…火に強く、地に弱い
風…地に強く、火に弱い
地…水に強く、風に弱い

POINT 属性の相性に注意しよう

右上の図の通り、属性には相性がある。全属性を持てばいろんな魔術・特殊攻撃を使える反面、弱点も増えてしまう。隣り合う2属性同士の合成がオススメだ。また、階級も同等レベル同士のほうがいい。



隠し聖魔

パタルチュウ+ヨルク+ラドメイル

トゥインゴ

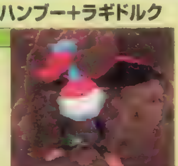
水属性。魔術には弱いが攻撃力はトップクラスのパワー型。豊富な特殊能力も魅力。ヨルクの出現条件は欄外を参照。



パタルチュウ+ヒラルコ+ドグハンブー+ラギドルク

シェリク

火属性。こちらは強力な攻撃魔術を持つ反面、体力に不安が残る頭脳型。トゥインゴと合成すれば、理想的な聖魔になる!?



まんが／大阪府　昭直利さん

【ヨルクの出現条件】御神木を封印した後の、クモの森に出現。ガの森を攻略する前に戻ればいい。

旅の終局「冥界」の3つの森を大攻略！

闇の力によって様相を変えた3つの森に入ることになるレバント。森のしもべも段違いに強くなっているので、ラーとムーの力を借りながら攻略していこう。

4つの森をクリア後、ナギの族長「二」に出会い、世界を救うための術を教わるレバント。この後は「選ばれし光の者」として、新たな試練をクリアするため、再び「タマムシ」「トンボ」「クモ」の森に入ることになる。だが、これらの森はすでに闇の力に支配された、いわゆる「アナザーワールド」的存在。出現する森のしもべやアイテムの位置などが変化しているぞ。最大の変更点は、ボスキャラともいえる「シト」の存在。聖魔の合成、アイテムの補充など、万全の体勢を整えて各森の攻略に挑もう。

入手可能なアイテム一覧

森	区分	アイテム名	数
裏タマムシ	I	ヴァーリの加護	3
裏タマムシ	I	マルティの加護	3
裏タマムシ	A	鷹羽の襟飾り	1
裏タマムシ	I	錠知らずの鍵	1
裏トンボ	I	シランの樹油	1
裏トンボ	I	ヒシの樹油	1
裏トンボ	I	ネムリホウシ	3
裏トンボ	W	雷獣	1
裏トンボ	I	錠知らずの鍵	1
裏クモ	I	錠知らずの鍵	1
裏クモ	I	ニガヨモギ生薬	3
裏クモ	I	特級シャブ火酒	3
裏クモ	I	オニグルミの実	2
裏クモ	I	ウルヴィの加護	3
裏クモ	I	アグニの加護	3
裏クモ	I	テンダイウヤク	1

※区分にある英字は、「I＝アイテム」「A＝装飾具」「W＝武器」を表す。また、宝箱に入っているアイテムも個別に表記しています。

裏タマムシの森

しもべとの戦闘が中心になる森。階級を上げながら、ボス戦に備えて水属性の聖魔を強化しておこう。

MAPの構造は通常のタマムシの森と同じなので、迷うことはないはず。しかし、出現するしもべの強さはケタ違い。ここでは火属性のパタドレックと水属性のスクイメル、スリカータが出現するので、これらを相手に階級値を最低13まで上げておこう。コリスの庵と同じ場所に、この森のボス、ほのおのシトがいるぞ。



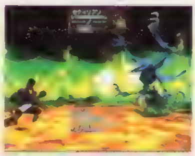
BOSS　テュテュリス

ほのおのシト自体は大した相手ではない。問題は、シトが召喚する聖魔テュテュリス。強力な火属性攻撃を仕掛けてくるのだ。水属性の聖魔で体力を削っていこう。

裏トンボの森

この森に限らず、装備する聖魔はボスに合わせて選ぶと効率がいい。現地調達するのもオススメだ。

基本攻略は通常のトンボの森と同じ。かぜのシトが待ち受ける、キキナクのいた場所へ通じる扉は、最初から開放されているが、まずは森をまわってアイテムを入手し、階級アップを行おう。目標は16だ。強力な地属性攻撃魔術を使うヒラサグと、石化魔術を持っているムグーに注意。森の奥に落ちている武器「雷獣」は必ず拾っておこう。



BOSS　セティリアン

かぜのシトが召喚するのは、風属性の聖魔セティリアン。強力な風属性攻撃を繰り出すが、弱点もハッキリしているので、火属性の聖魔を交代で出せば必ず勝てるぞ。

裏クモの森

ここまで来ると「逃走」はかなり危険。敵が複数の場合、失敗するとレバントが集中攻撃を受けて…。

最後の試練となるこの森では、だいちのシトが随所に出現する。決戦地である、最深部の御神木のある場所に出現するシト以外は無視しても構わないが、経験値稼ぎのためにもすべて倒しておこう。目標階級は20。しもべはどれも強力だが、逆にいえば聖魔の素材が豊富だということ。何度もラーとムーに会いに行き、最終決戦に備えよう！



BOSS　デルファネル

本気になっただいちのシトが召喚。最強の地属性の聖魔で、石化攻撃まで持っており、その巨体はまさに圧巻。手堅く風属性攻撃を続けるのが一番だ。

そしてラストバトルへ！

BOSS　クシードラ

だいちのシトを倒した直後に最後の敵が出現。そのまま戦闘に突入する。体力、精神力が消耗した聖魔ではまず勝てない。だいちのシトとの決戦前に、回復系アイテムを十分持っていこう。



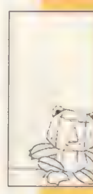
▲地→風→火→水→地…と次々に属性を変える。先回りして弱点の属性攻撃だ！

「玉繭」スタッフ直伝！　物語の謎

【「呪われし民」ナギ人とは？】　人間の娘と禁断の恋に落ちた神の使徒の末裔で、聖魔術という神の力が使えるのもそのため。聖魔術はその力を恐れたエルリムによって封印され、呪いを受けるという不完全な形でしかその能力は使えない。しかし森で人が生きていくためにはその力に頼るしかなく、多くの悲劇が生まれた。だから「呪われし民」なのだ。

【さまざまな試練の意味】　知恵ある獣（人間）は創造神エルリムから、常に「生きるに値する存在か」を問われている。試練は、人の価値をエルリムが見定めるためのもので、それこそ人類存亡をかけた試練といえる。また、その答えは代表者である「選ばれし者」とそれに仕える者たちに託されたので、集結の時にそれ以外の「脇役」が石化したのはそのためなのだ。

【エンディング後の世界】　レバントは父親と共に村に帰り、2人の名は英雄として語り継がれていく。マーブも無事再生し、ナギ族は呪いから解放され、自由に浄化が行えるようになった。森のしもべの脅威は去り、人は新たな進化の段階へ。再び試練が訪れるその日まで…。





まんが／千葉県　彩軌彼方さん

ラングリッサーⅣ&Ⅴ ～ファイナル・エディション～

- ●発売日／99年1月28日●価格／¥6,800
- ●メーカー／メサイヤ
- ●ジャンル／S・RPG
- ●対応周辺機器／MC（Ⅳ:3ブロック／Ⅴ:2ブロック）

Ⓢはセレクトボタンです

Ⅳ&Ⅴの隠し要素を一挙に公開！

シリーズ『～Ⅳ』と『～Ⅴ』が移植されている、最新作の『ファイナルエディション』。ここでは、クリアした人にもクリアしていない人にも必見な情報をまとめて紹介しよう。今回紹介するのは、『Ⅳ』のシナリオ分岐の条件と、『Ⅳ』、『Ⅴ』に存在する隠しシナリオの行き方とその物語。知っている人も多いと思うが、ここでは進む方法をバッチリ掲載したので、メインストーリーの裏に隠されたエピソードなどを存分に体験してみよう。また、レベルが低く、仲間のバランスが悪い人のために、経験値やお金が稼げる便利な裏ワザも紹介するので、キャラを鍛えるなどに使ってほしい。

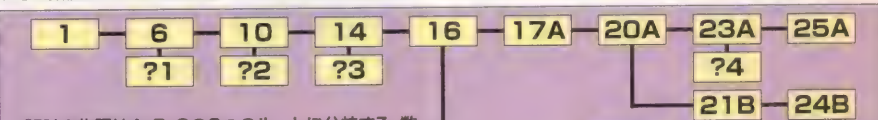
2作品共通の裏ワザ

裏ワザ	内容	対応
「ノーマル」面セレクト	ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて、コマンド入れるとクリアした面なら選択できる コマンド　□、＋上、R1、△、＋下、Ⓢ、○	Ⅳ・Ⅴ
「ハード」面セレクト	ロードでシナリオデータにカーソルを合わせて、コマンド入れるとクリアした面なら選択できる コマンド　R1、R1、L1、L1、□、＋左、△、○	Ⅴ
隠しショップ	どちらでもいいが、ゲーム中にあるショップに入ってコマンドを入力するといける。 コマンド　R1、＋下、L1、＋上、□、×	Ⅳ・Ⅴ

シナリオ分岐条件　Ⅳのみ

『Ⅳ』のみにシナリオの分岐があり、3つルートが存在する。シナリオ分岐には、主人公のアライメントが影響していて、その数値によって特定の場所でシナリオが分岐していくのだ。このアライメントは隠しパラメータで、初期値は100に設定されている。勝利条件が敵の全滅以外のときに全滅させると、＋1。特定の条件だけを満たし、全滅させずにクリアすると－1という具合に加減されていく。

シナリオ分岐図



「Ⅳ」の物語はA、B、Cの3つのルートに分岐する。数字はシナリオ番号。数字の前に？が付くものは隠しシナリオの番号。シナリオ番号を結ぶ線は、そのシナリオから分岐、あるいは進行出来ることを表している。

Aルートに進むには

アライメントを96以上にし、17Aのオープニングで、同盟をどう思うか？　という問いに、賛成するとAルートのまま進めるぞ（＊1）。その後の20Aで「その女魔道士を信じる」を選べば、引き続きAルートをいける。



◀20のAでは、「その女魔道士～」を選ぼう

ストーリー　基本となる物語が展開

連れ去られた義妹レイチェルを救うため、ゴダール村の旅立ち、混沌の神カオス、宿敵サギロフとも剣を交えていく…。

Bルートに進むには

20Aで「お前を信じるよ」を選択し、オープニングで訪問してきたボーゼルの誘いに「停滞はいけない」を選ぶとBルートに進める。ただし、アライメントが104以下だと自動的にAルートになるので注意。



◀混沌の力に手を貸すことを誓うランディウス

ストーリー　魔族と手を結ぶことに！

なんとここでは、闇の王子ボーゼルと手を組み、魔族たちと戦う。さらには、ジェシカ率いる光の末裔たちと戦うことに！

Cルートに進むには

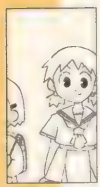
アライメントを95以下にすると自動的にCへ。また、「迷いの森」イベント後、13～15の間でアンジェリナとエミリーを戦わせ、シェルファニールとアンジェリナの友好度を110以上にし同盟反対でもOK。

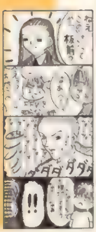


◀17までにアライメントを下げておく方が楽だ

ストーリー　独立勢力として戦うのだ

ここでは、どの勢力にも属さず、己の信念で戦うランディウスの姿が描かれていく。難易度は高めなので注意しよう。





まんが／長野県　河村みぜるさん

＊シナリオ分岐図にある番号以外にもシナリオは存在します。ここでは、分岐のあるシナリオのみを表記してます。
＊1　または、シェルファニールとアンジェリナの友好度を109以下にしておく。

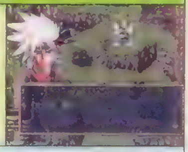
隠しシナリオへの道 IV・V

この『ラングリッサーIV』と『～V』には、それぞれ隠されたシナリオが5つずつあるのだ。ここでは、それぞれ個別に隠しシナリオへいく方法と場所、そのシナリオの概要を説明していこう。いずれもメインストーリーだけでは接することのできないエピソードばかり。また、思わず笑いを誘う爆笑シナリオなども含まれているので、下の条件を参考に、ぜひ、すべてのシナリオを体験してほしい。

ラングリッサーIV

シナリオ?1 ラリオハ温泉紀行～湯気の向こうに…～

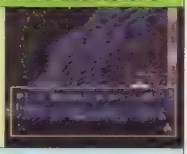
6でランディウスが、右上にある水たまりに行き、お湯を確認。マクレーンに近づき、「温泉へ行きたいか？」の問いに「はい」と答えれば行けるぞ。



物語 疲れを癒そうと温泉に向かった一行、男湯と女湯に別れて露天風呂に。だが、ランディウスは女湯が気になり始める…。

シナリオ?2 うみにんジム、ただ今生徒募集中

ここに行くには、9でマクレーンを玉座のすぐ下に向かわせ「超チケット」の入手。そして、10でマクレーンを右下に行かせて降りてから、クリア。



物語 秘密のショーに誘われた一行は、巨大な地下空間に向かう。そこにいたのは、勧誘活動をするアニキたちだった…。

シナリオ?3 闘え!村人!?

14で、マップ左下の砦の中にある不思議な装置を確認し、ランフォードを倒したあとに手に入る水晶の鍵を入手。鍵で作動させてからクリアする。



物語 転送装置でたどり着いた場所は、古代魔法文明の頃に造られた空中庭園。一行は人質にされ、命を村人託すハメに…。

シナリオ?4 超時空放浪ヘイン!!兄貴・おぼえていますか?

23Aで左右どちらかの魔法陣のスイッチを入れて、ラングリッサー以外の武器でカオスを倒す。復活したカオスがスイッチをいれればOKだ。



物語 戦闘中に誤作動させた装置のせいで異世界に飛ばされたランディウスたち。そこには、ヘインの姿が…。

シナリオ?5 遥かなるバイオレット

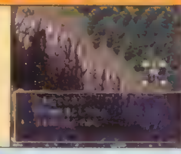
24Cを一度クリアしてから、裏ワザコマンドを使って、シナリオセレクトで再プレイ。そこで退却するアイヴァーを倒した後に、「許す」を選んでから、クリアするようにしよう。逃げられないように囲んで倒した方がいいぞ。

物語 自称、天才軍師アイヴァーの策略により、バイオレットに送られたランディウスとリッキー。そこには歴戦の強者が…。

ラングリッサーV

シナリオ?1 特売

8で右下のひび割れた穴まで行く。そして、「手を突っ込んでみる」のあと「はい」を選択。吊り橋の先の枯れ木で「はい」と答え、チケット入手後クリア。



物語 99年に1度だけ開催されるバーゲンの招待券を手に入れ、会場へ。ライバルたちより先に商品購入できれか？

シナリオ?2 唄声

このシナリオ？2に行くには、15で砦内の4隅にあるレリーフをすべて踏む。その後、中央の司令室の一番奥に行き、レリーフの前で「横にずらして～」を選択してからクリアするようにすると、行けるようになるのだ。

物語 クラレットの強引な提案により、無料券をもってカラオケ屋にいく、シグマたち。そこにもアニキたちの姿が…。

シナリオ?3 対戦

19の右上の教会の中の女神像に、飛行系ユニットを向かわせ、チラシを入手後、クリアすればOKだが、NPC部隊が1つでも全滅していると無効だ。



物語 シグマたちは、ヴェルゼリアに攻め込む前にボンドバッグのうまゲーに立ち寄る。しかし、そこにはゴルドリーがいて…。

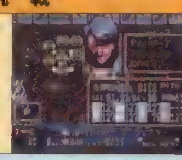
シナリオ?4 兄女

26で屋敷にある右上の宝箱から、アエネアスの鎧を入手しよう。その後、アルフレッドが再び宝箱を調べると「地図」が手に入るので、あとはアルフレッドがやられないようにして、そのままシナリオをクリアすればOKだ。

物語 屋敷で見つけた「地図」を宝の地図と信じ込んだ一行は、×印の場所へ。そこにはアニキたちが待ち受けていた。

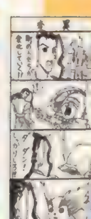
シナリオ?1 挑戦

34のマップ右上にある扉を開ければ条件クリア。ただし、35をクリアしてからでないと開かないので、裏ワザコマンドを使い、戻ってこよう。



物語 扉を抜けて地下に降りたシグマたちは、巨大地下空洞に。そこには、かつての強者たちが待ち受けていた…。





まんが／福岡県 リンチンチンさん

スーパーロボット大戦F

●発売日／98年12月10日●価格／¥6,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

全パイロット精神コマンド&特殊技能

どのパイロットを使い込んで成長させていくかの判断材料として、精神コマンドと特殊技能が挙げられる。特に、精神コマンドは重要で、これによって戦術自体も大きく変わってくることもあるので慎重に選ぼう。限られた収入しか得られないので「幸運」を持つパイロットは必ず育てていこう。とはいうものの、そんなに好きじゃないキャラでプレイして、つまらなくしてはゲームの本質に反するので、結局は好みのキャラで、ということになってしまうが、下にまとめた表を参考に、育てていくパイロット選びに役立てて欲しい。

主人公（リアル系）

精神コマンド	努力	ひら	加速	熱血	幸運	?
修得レベル	1	3	6	11	13	?

【特殊技能】NT：L1-5・L2-12・L3-21・L4-29・L5-34／S防：L1-1・L2-8・L3-23・L4-39／切り：L1-2・L2-10・L3-19・L4-30・L5-36

主人公（スーパー系）

精神コマンド	熱血	必中	幸運	ひら	気合	?
修得レベル	1	4	7	13	19	?

【特殊技能】切り：L1-1・L2-7・L3-14・L4-21・L5-29・L6-35／底力：1

サブ主人公（リアル系）

精神コマンド	熱血	ひら	信頼	激励	再動	?
修得レベル	7	16	20	27	38	?

【特殊技能】NT：L1-9・L2-15・L3-26・L4-34／S防：L1-1・L2-13・L3-28／切り：L1-2・L2-17・L3-24・L4-35

サブ主人公（スーパー系）

精神コマンド	熱血	必中	ひら	気合	信頼	?
修得レベル	7	11	16	21	25	?

【特殊技能】切り：L1-6・L2-12・L3-19・L4-26・L5-34・L6-39／底力：1

葵豹馬

精神コマンド	ド	挑発	熱血	必中	友情	覚醒
修得レベル	1	9	12	14	27	30

【特殊技能】切り：L1-28・L2-34／底力：1

アムロ＝レイ

精神コマンド	ひら	熱血	手	集中	加速	魂
修得レベル	1	4	6	9	16	28

【特殊技能】NT：L4-1・L5-13・L6-22・L7-36／S防：L2-1・L3-20・L4-30・L5-40／切り：L3-1・L4-12・L5-23・L6-29

綾波レイ

精神コマンド	自爆	みが	集中	ひら	魂	?
修得レベル	1	1	4	9	34	?

【特殊技能】切り：L1-14・L2-30

イーノ＝アッバーブ

精神コマンド	信頼	集中	友情	激励	隠れ	?
修得レベル	9	14	16	24	30	?

【特殊技能】NT：L1-12・L2-29・L3-34／S防：L1-7・L2-32・L3-35・L4-38／切り：L1-25

碇シンジ

精神コマンド	ひら	集中	熱血	加速	覚醒	魂
修得レベル	4	5	7	13	20	32

【特殊技能】切り：L1-12・L2-27・L3-38

エマ＝シーン

精神コマンド	努力	集中	ひら	熱血	愛	?
修得レベル	1	9	15	17	38	?

【特殊技能】S防：L1-1・L2-4・L3-12・L4-19・L5-30・L6-37／切り：L1-17・L2-28・L3-39

エル＝ビアンノ

精神コマンド	偵察	ひら	信頼	熱血	愛	激励
修得レベル	1	9	12	18	29	30

【特殊技能】NT：L1-1・L2-17・L3-32・L4-37／S防：L1-10・L2-21・L3-31・L4-35・L5-39／切り：L1-6・L2-27

エレ＝ハンム

精神コマンド	信頼	必中	愛	激励	みが	再動
修得レベル	12	26	28	31	31	40

【特殊技能】なし

カツ＝コバヤシ

精神コマンド	ひら	努力	熱血	偵察	愛	?
修得レベル	4	9	18	20	32	?

【特殊技能】NT：L1-1・L2-27・L3-40／S防：L1-28・L2-36・L3-39／切り：L1-29・L2-38

兜甲児

精神コマンド	ド	鉄壁	熱血	必中	加速	?
修得レベル	1	2	6	13	27	?

【特殊技能】切り：L1-30・L2-38／底力：1

カミーユ＝ビダン

精神コマンド	熱血	根性	ひら	集中	覚醒	魂
修得レベル	1	4	5	6	22	26

【特殊技能】NT：L4-1・L5-17・L6-24・L7-39／S防：L2-1・L3-22・L4-33／切り：L3-1・L4-13・L5-29・L6-35

ガウ＝ハ＝レッシィ

精神コマンド	熱血	努力	ひら	愛	信頼	?
修得レベル	2	5	9	15	24	?

【特殊技能】S防：L1-1・L2-14・L3-29・L4-35／切り：L1-4・L2-18・L3-30

北小介

精神コマンド	偵察	集中	努力	根性	信頼	かく
修得レベル	1	4	8	12	21	31

【特殊技能】なし

キリー＝ギャグレイ

精神コマンド	加速	気合	挑発	信頼	隠れ	かく
修得レベル	4	10	12	19	26	31

【特殊技能】なし

車弁慶

精神コマンド	ド	気合	努力	鉄壁	友情	かく
修得レベル	1	2	6	18	22	29

【特殊技能】底力：1

クリスチーナ＝マッケンジー

精神コマンド	努力	集中	ひら	愛	?	?
修得レベル	3	9	12	38	?	?

【特殊技能】S防：L1-8・L2-16・L3-23・L4-31・L5-33・L6-37・L7-40／切り：L1-22・L2-39

ケーラ＝スゥ

精神コマンド	熱血	ひら	信頼	気合	加速	努力
修得レベル	8	10	11	15	20	21

【特殊技能】S防：L1-5・L2-16・L3-24・Ll4-33／切り：L1-1・L2-6・L3-22・L4-38

コウ＝ウラキ

精神コマンド	加速	熱血	努力	ひら	覚醒	?
修得レベル	1	10	12	14	22	?

【特殊技能】S防：L1-6・L2-16・L3-25・L4-32／切り：L1-18・L2-27・L3-39

シーラ＝ラパーナ

精神コマンド	幸運	信頼	愛	激励	補給	?
修得レベル	6	14	20	23	31	?

【特殊技能】なし

式部雅人

精神コマンド	愛	気合	熱血	偵察	幸運	隠れ
修得レベル	1	1	1	12	27	35

【特殊技能】なし

司馬亮

精神コマンド	気合	熱血	手	鉄壁	愛	覚醒
修得レベル	1	1	7	13	15	26

【特殊技能】なし

シュバルツ＝ブルーダー

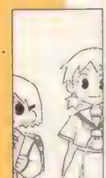
精神コマンド	熱血	ひら	隠れ	かく	気合	激励
修得レベル	1	4	7	9	12	?

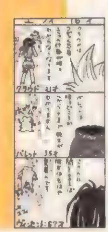
【特殊技能】切り：L3-1・L4-24・L5-39

ショウ＝ザマ

精神コマンド	加速	ひら	熱血	集中	気合	魂
修得レベル	1	5	7	9	30	39

【特殊技能】聖：L3-1・L4-14・L5-25・L6-33／切り：L1-1・L2-16・L3-27・L4-38





※表中の略字一覧：精神コマンド～ド＝ド根性、ひら＝ひらめき、隠れ＝隠れ身、かく＝かく乱、みが＝みがわり、手＝手加減、？＝完結編で習得できるもの　特殊技能～L＝レベル、NT＝ニュータイプ、聖＝聖戦士、S防＝シールド防御、切り＝切り払い　※精神コマンドと特殊技能はパイロットの役割を決定させる重要な要素。ここでは、各パイロットごとに、精神コマンドの修得レベルと、各特殊技能のレベルアップできる数値をまとめてみた。これを参照し、仲間になったキャラの役割を考えてプレイしてみてほしい。

まんが／北海道　宇佐戯あやさん

ジャック=キング

精神コマンド	根性	加速	必中	友情	ひら	熱血
修得レベル	1	4	8	17	19	22

【特殊技能】S防:L1-1・L2-29・L3-35・L4-37/切り:L1-10・L2-31・L3-38・L4-40

ジュドー=アーシタ

精神コマンド	ド	熱血	ひら	幸運	覚醒	魂
修得レベル	1	4	6	9	23	30

【特殊技能】NT:L3-1・L4-12・L5-20・L6-33/S防:L2-1・L3-19・L4-28・L5-36/切り:L3-1・L4-15・L5-24・L6-31

神隼人

精神コマンド	ひら	加速	幸運	隠れ	覚醒	?
修得レベル	1	3	9	11	28	?

【特殊技能】なし

ゼクス=マーキス

精神コマンド	加速	必中	ひら	熱血	幸運	友情
修得レベル	1	2	6	9	11	17

【特殊技能】S防:L1-1・L2-15・L3-24・L4-29・L5-34/切り:L1-1・L2-10・L3-18・L4-24・L5-35

惣流=アスカ=ラングレー

精神コマンド	ド	努力	熱血	ひら	挑発	魂
修得レベル	1	1	6	8	17	36

【特殊技能】切り:L1-2・L2-19・L3-28・L4-36

ダバ=マイロード

精神コマンド	手	ひら	加速	熱血	友情	魂
修得レベル	1	4	9	14	27	36

【特殊技能】S防:L1-1・L2-10・L3-20・L4-32/切り:L1-1・L2-15・L3-24・L4-33

チャック=キース

精神コマンド	必中	隠れ	ひら	友情	信頼	かく
修得レベル	7	14	15	18	23	29

【特殊技能】S防:L1-11・L2-28・L3-40/切り:L1-33・L2-37

チャム=ファウ

精神コマンド	幸運	信頼	激励	隠れ	気合	?
修得レベル	1	4	18	32	31	?

【特殊技能】なし

ドモン=カッシュ

精神コマンド	熱血	ひら	気合	加速	集中	?
修得レベル	1	2	15	21	26	?

【特殊技能】切り:L1-1・L2-9・L3-24・L4-32・L5-40

流竜馬

精神コマンド	根性	努力	熱血	必中	友情	愛
修得レベル	1	4	7	10	31	39

【特殊技能】底力:1

浪花十三

精神コマンド	必中	ひら	集中	加速	挑発	手
修得レベル	1	7	15	16	19	29

【特殊技能】なし

南原ちずる

精神コマンド	ひら	信頼	幸運	手	愛	?
修得レベル	9	18	19	23	37	?

【特殊技能】なし

西川大作

精神コマンド	ド	努力	気合	鉄壁	熱血	必中
修得レベル	1	7	9	15	17	19

【特殊技能】底力:1

バーナード=ワイズマン

精神コマンド	自爆	ド	努力	加速	熱血	ひら
修得レベル	1	5	6	7	11	13

【特殊技能】S防:L1-10・L2-25・L3-27・L4-29・L5-34・L6-37/切り:L1-18・L2-21・L3-33

ビーチャ=オーレグ

精神コマンド	ひら	熱血	挑発	友情	愛	魂
修得レベル	9	10	17	27	33	38

【特殊技能】NT:L1-1・L2-20・L3-31・L4-35/S防:L1-1・L2-19・L3-37/切り:L1-13・L2-27

ビルギット=ピリヨ

精神コマンド	根性	偵察	ひら	加速	熱血	挑発
修得レベル	1	7	13	20	21	22

【特殊技能】S防:L1-1・L2-17・L3-29・L4-33・L5-39/切り:L1-1・L2-15・L3-24・L4-36

ファ=ユイリィ

精神コマンド	集中	信頼	ひら	幸運	激励	愛
修得レベル	7	9	11	16	33	37

【特殊技能】NT:L1-20・L2-32/S防:L1-13・L2-24・L3-38

ファンネリア=アム

精神コマンド	幸運	信頼	愛	熱血	ひら	激励
修得レベル	1	4	8	19	22	39

【特殊技能】S防:L1-1・L2-10・L3-26・L4-33・L5-40/切り:L1-7・L2-18・L3-29

藤原忍

精神コマンド	気合	ド	熱血	ひら	加速	挑発
修得レベル	1	1	1	18	19	23

【特殊技能】切り:L1-9・L2-16・L3-28/底力:1

ブライト=ノア

精神コマンド	根性	加速	幸運	信頼	必中	愛
修得レベル	1	14	18	22	25	36

【特殊技能】なし

ヘンケン=ベッケナー

精神コマンド	偵察	集中	加速	熱血	みが	?
修得レベル	1	6	9	13	27	?

【特殊技能】なし

北条真吾

精神コマンド	根性	必中	熱血	努力	友情	集中
修得レベル	1	7	9	15	19	20

【特殊技能】切り:L1-16・L2-28・L3-39

ボス

精神コマンド	自爆	ド	脱力	友情	熱血	挑発
修得レベル	1	1	5	14	17	20

【特殊技能】底力:1

マスター=アジア

精神コマンド	加速	気合	鉄壁	熱血	必中	ひら
修得レベル	1	1	1	1	1	1

【特殊技能】切り:L5-1・L6-19・L7-32・L8-40

マサキ=アンドー

精神コマンド	加速	ひら	熱血	気合	幸運	?
修得レベル	1	1	7	14	19	?

【特殊技能】切り:L1-1・L2-13・L3-24・L4-30・L5-37

マーベル=フローズン

精神コマンド	ひら	努力	熱血	愛	激励	気合
修得レベル	2	8	12	24	31	36

【特殊技能】聖:L1-1・L2-12・L3-24・L4-36/切り:L1-1・L2-22・L3-33・L4-40

ミラウー=キャオ

精神コマンド	集中	偵察	隠れ	熱血	友情	?
修得レベル	1	1	6	12	20	?

【特殊技能】S防:L1-8・L2-21/切り:L1-10・L2-25・L3-34・L4-40

メリー=キング

精神コマンド	集中	偵察	信頼	激励	愛	?
修得レベル	1	1	21	29	36	?

【特殊技能】なし

モンド=アカゲ

精神コマンド	偵察	加速	ひら	熱血	かく	愛
修得レベル	1	4	7	10	25	32

【特殊技能】NT:L1-4・L2-23・L3-33/S防:L1-1・L2-22/切り:L1-8・L2-19・L3-37・L4-40

結城沙羅

精神コマンド	気合	熱血	必中	鉄壁	愛	激励
修得レベル	1	1	19	21	31	37

【特殊技能】なし

弓さやか

精神コマンド	幸運	信頼	ひら	必中	熱血	激励
修得レベル	1	6	12	15	23	34

【特殊技能】なし

リリス=ファウ

精神コマンド	幸運	信頼	激励	愛	覚醒	?
修得レベル	1	12	18	22	23	?

【特殊技能】なし

ルー=ルカ

精神コマンド	偵察	ひら	熱血	幸運	かく	魂
修得レベル	10	9	10	19	22	38

【特殊技能】NT:L1-4・L2-19・L3-26・L4-37/S防:L1-12・L2-24・L3-35切り:L1-2・L3-19・L4-34

ルクレツィア=ノイン

精神コマンド	手	みが	信頼	ひら	熱血	愛
修得レベル	1	7	12	15	18	20

【特殊技能】切り:L1-1・L2-12・L3-29

レイン=ミカムラ

精神コマンド	必中	愛	激励	熱血	?	?
修得レベル	1	9	18	22	?	?

【特殊技能】なし

レミー島田

精神コマンド	鉄壁	幸運	集中	ひら	愛	脱力
修得レベル	1	14	15	16	19	21

【特殊技能】なし





まんが/埼玉県 オコジョさん

ヴァンパイアセイヴァー EXエディション

●発売日／98年11月5日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可
DS（AC非対応）

全レギュラーキャラのコマンド表＆オススメ連携or連続技

ゲーム開始から選択可能な18人のキャラの必殺技およびEX必殺技のコマンド表を掲載。さらにこれだけは覚えておきたいという連携技か連続技をお教えしよう。

デミトリ　弱P→中P→（中K）→ミッドナイトプレジャー（連携）

	技名	コマンド	備考
必殺技	カオスフレア	↓↘→+P	空中可
	デモンクレイドル	→↓↘+P	GC技
	バットスピン	↓↙←+K	空中可
	ネガティブストーレン	＋1回転＋中or強P	相手近く
EX必殺技	デモンビリオン	↓→↘+KK	
	ミッドナイトブリス	↓→↘+PP	
	ミッドナイトプレジャー	弱P・中P・→・中K・中K	ゲージ2本消費
	ダークサイドマター	←↓↙+KK	D.F.C.時はD.F.中のみ

アナカリス　しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ強K

	技名	コマンド	備考
必殺技	棺の舞	↓↓+PorK	空中可
	王家の裁き	↓↘→+P	空中専用
	言霊返し	↓↙←+K	吸い
		↓↘→+K	吐き
	コブラクロー	←→+P	
	ミイラドロップ	↓↘→+P	
	戒めの穴	ダウン時に→↓↘+K	
EX必殺技	奈落の穴	←↙↓↘→+KK	
	真実の教え	→↓↘+PP	
	ファラオマジック	中K・弱P・↓・弱K・中P	空中可
	ファラオサルベーション	強K・中P・↓中K・強P	空中可、ゲージ2本消費
	ファラオデコレーション	強K・中P・弱K・↓・弱P・中K・強P	空中可、ゲージ3本消費
	ファラオスピリット	弱P・弱P・↓・中K・強K	

リリス　しゃがみ小K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強P

	技名	コマンド	備考
必殺技	ソウルフラッシュ	↓↘→+P	空中可
	シャイニングブレイド	→↓↘+P	GC技
	メリーターン	↓↙←+K	空中可（D.F.P.時）
	ハイジャンプ	↓↑	
	ミスティックアロー	→↘↓↙←+P	
EX必殺技	スプレンダーラブ	→↓↘+KK	
	ルミナスイリュージョン	弱P・弱P・→・弱K・強P	
	グルーミーパペットショウ	←↙↓↘→+KK	ゲージ2本消費
	マインドレスドール		弱P弱P→中P強P 空中可、D.F.C.時はD.F.発動

ザベル　弱K→中P→中K→＋→強P

	技名	コマンド	備考
必殺技	デスハリケーン	↓↙←+K	空中可
	スカルスティング	↓↑+K	空中可
	ヘルズゲート	←↙↓↘→+K	
	デスフレーズ	→↓↘+K	GC専用技
	スカルパニッシュ	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	イービルスクリーム	→←+PP	
	デスボルテージ	→↘↓↙←+KK	空中可
	ヘルダンク	→↓↘+PP	
	アルティミットアンデッド	←↓↙+KK	D.F.C.時はD.F.発動

フェリシア　しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K

	技名	コマンド	備考
必殺技	ローリングバックラー	↓↘→+P	Pで追加攻撃
	キャットスパイク	→↓↘+P	
	デルタキック	→↓↘+K	GC技
	トイタッチ	↓↓+P	ダウン追いうち
	EXチャージ	↓↓+K	押しっぱなしで持続
	ヘルキャット	→↘↓↙←+中or強K	相手近く
EX必殺技	ダンシングフラッシュ	←↙↓↘→+PP	
	プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+KK	
	キティ・ザ・ヘルパー	←↓↙+KK	

モリガン　しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→（ES）追い撃ち

	技名	コマンド	備考
必殺技	ソウルフィスト	↓↘→+P	空中可
	シャドウブレイド	→↓↘+P	GC技
	バーチカルダッシュ	↓↑	
	ベクタードレイン	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	バルキリーターン	→↘↓↙←+K後・K	
	ダークネスイリュージョン	弱P・弱P・→・弱K・強P	
	フィニッシングシャワー	中P・弱P・←・弱K・中K	
	クリプティックニードル	→・強P・中P・弱P・→	
	アストラルビジョン	弱P・弱P・→・中P・強P	D.F.C.時はD.F.発動

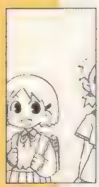
バレッタ　しゃがみ弱P×2→しゃがみ中P→シャイネス＆ストライク

	技名	コマンド	備考
必殺技	スマイル＆ミサイル	←タメ→+PorK	
	ハッピー＆ミサイル	↓タメ↑+P	
	チアー＆ファイア	→↓↘+P	
	シャイネス＆ストライク	↓↙←+P	タメ可能
	ジェラシー＆フェイク	→↓↘+K	GC専用技
	センチメンタルタイフーン	→↙↓↙←+中or強P	相手近く
EX必殺技	クールハンティング	←↙↓↘→+PP	
	ビューティフルメモリー	←↙↓↘→+KK	
	アップルフォーユー	→↘↓↙←+KK	
	キリングタイム	同じ強さのPK同時	D.F.C.時のみ
	人型の爆弾を投げる	←↓↙+PP	D.F.P.時のみ

ビクトル　しゃがみ弱K→しゃがみ中P(電撃)→しゃがみ中K(電撃)→しゃがみ強K

	技名	コマンド	備考
必殺技	メガフォーリッド	←タメ→+P	
	メガステイク	↓タメ↑+P	
	ギガバーン	→↓↘+K	GC技
	ジャイロクラッシュ	↓↙←+P	
	メガショック	↓↘→+K	
	メガスパイク	＋1回転＋中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	サンダーブレイク	↓タメ↑+KK	
	ゲルデンハイム3	＋2回転+KK	相手の近くで、3ゲージ消費
	ギガブルート	→↓↘+PP	D.F.P.専用技
	グレートゲルデンハイムL	強P＋強KでD.F.発動	D.F.C.専用技
	グレートゲルデンハイムS	←↙↓↘→+KK後P	D.F.C.時はD.F.発動後P

※表中のコマンドはキャラが右向きの時のものです。左向きの場合は左右が逆になります。「P」はパンチ、「K」はキックをあらわします。なお、表記で「PP」は2つ以上のパンチボタンを同時に押すこと、「P・P」は2回パンチボタンを押すことを表しています。また、「D.F.C.（D.F.P.）時」とはそれぞれのD.F.タイプを選択している時で、「D.F.C.（D.F.P.）中」とはそれぞれのD.F.を発動中という意味です。





まんが／熊本県 セピアの埴輪さん

キュービー
低空ダッシュ中P→弱K→中P→強P

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	C→R（シーアール）	←↙↓↘→+P	空中可
必殺技	△A（デルタエー）	↓↙←+K	空中可
必殺技	SXp（エスパイピー）	K連打	空中可
必殺技	R.M.（アールエム）	→↓↘+K	GC専用技
必殺技	O.M.（オーエム）	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	Qj（キュージェイ）	→↓↘+PP	空中可
EX必殺技	+B（プラスビー）	←↙↓↘→+KK	空中可
EX必殺技	I˙（アイスクエア）	←↓↙+KK	D.F.C.時はD.F.発動技

レイレイ
しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強P→（ES）追い撃ち

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	暗器砲	↓↘→+P	
必殺技	返響器	↓↙←+P	空中可
必殺技	旋風舞	→↓↘+P+連打	GC可、空中可、Kで中断可
必殺技	放天撃	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	地霊刀	←↙↓↘→+KK	
EX必殺技	天雷破	弱K・強K・中P・中P・↑	
EX必殺技	中華弾	←↙↓↘→+PP	
EX必殺技	離猛魂	D.F.発動	D.F.C.専用技

ガロン
しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ強K

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	ビーストキャノン	↓↘→+P	空中可、方向転換可
必殺技	対空ビーストキャノン	→↓↘+P	GC技、方向転換可
必殺技	クライムレイザー	↓↑+K	
必殺技	ミリオンフリッカー	↓↙←+P連打	
必殺技	ワイルドサーキュラー	→↘↓↙←+中Kor強K	相手の近くで
EX必殺技	ドラゴンキャノン	←↙↓↘→+KK	D.F.P.時は←↙↓↘→+PP
EX必殺技	モーメントスライス	弱P・中P・→・弱K・中K	
EX必殺技	ミラージュボディ	←↙↓↘→+KK	D.F.C.時はD.F.発動技

ジェダ
しゃがみ弱K→中P→中K→強Por強K（連係：中段判定）

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	ディオ＝セーガ	↓↘→+P	空中可
必殺技	ネロ＝ファティカ	↓↙←+P	
必殺技	イラ＝スピンタ（ピアノ）	→↘↓↙←+K（+P）	空中専用
必殺技	スプレジオ	→↓↘+P	D.F.C.時はGC専用
必殺技	サングェ＝パッセーレ	→↘↓↙←+中Kor強K	
EX必殺技	プロヴァ＝ディ＝セルヴォ	←↙↓↘→+KK+K	KKで発動後、Kで攻撃発生
EX必殺技	フィナーレ＝ロッソ	↓↓+PP	
EX必殺技	サントッアーリオ	←↓↙+KK	D.F.C.時はD.F.発動技

フォボス
しゃがみ弱K→中P→中K→強P

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	プラズマビーム	↓↘→+PorK	
必殺技	マイトランチャー	↓↙←+P	空中可
必殺技	ジェノサイドバルカン	←↓↙+P	
必殺技	プラズマトラップ	↓↙←+K	空中専用技
必殺技	リフレクトウォール	→↓↘+P	空中可、GC専用技
必殺技	サーキットスクラッパー	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	ファイナルガーディアンβ	→↓↘+KK	
EX必殺技	イレイジングスフィア	←↓↙+KK	
EX必殺技	レイオブドゥーム	↓→↘+PP	D.F.C.時はD.F.発動技

パイロン
しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→（ES）追い撃ち

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	ソルスマッシャー	↓↘→+P	空中可
必殺技	ゾディアックファイア	→↓↘+P	GC技
必殺技	オービタープレイズ	↓↙←+K	空中専用技
必殺技	ギャラクシートリップ	←↓↙+ボタン	空中可、ボタンで出現位置が変化
必殺技	プラネットバーニング	→↘↓↙←+中Por強P	相手近くで
EX必殺技	コスモディスラプション	←↙↓↘→+PP	タメ押し可能
EX必殺技	パイルドヘル	→↓↘+KK	D.F.P.専用技
EX必殺技	シャイニングジェミニ	→↓↘+PP	D.F.C.時はD.F.発動技

ビシャモン
弱K→中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→（ES）追い撃ちorとが首さらし

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	絡め魂	←↙↓↘→+P	空中可
必殺技	魂寄せ	←+P	絡め魂ヒット後
必殺技	辻疾風	↓↘→+P	絡め魂ヒット後
必殺技	鬼炎斬	→↓↘+P	GC技　魂寄せ後orリバーサル時
必殺技	居合斬り	←タメ→+PorK	Kは下段
必殺技	斬り捨て御免	+1回転+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	鬼首捻り	→↙↓↙←+PP	
EX必殺技	閻魔石	←↙↓↘→+KK	
EX必殺技	とが首さらし	↓↓+PP	相手がダウン時
EX必殺技	黄金帽子	D.F.発動	D.F.C.専用技

サスカッチ
しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→（ES）追い撃ち

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	ビッグブレス	↓↘→+P	
必殺技	ビッグブロウ	→↓↘+P	
必殺技	ビッグタイフーン	→↓↘+K	GC可
必殺技	ビッグタワーズ	↓↓+K	
必殺技	ビッグスイング	+1回転+中Por強P	相手の近くで
必殺技	ビッグブランチ	→↙↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	ビッグフリーザー	←↙↓↘→+PP	
EX必殺技	ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+KK	
EX必殺技	ビッグスレッジ	+2回転+KK	
EX必殺技	ビッグレジスター	D.F.発動	弱・中発動、D.F.C.専用
EX必殺技	ビッグレジスターウィズM.A.P.S	←↓↙+KK	D.F.C.時は強D.F.発動

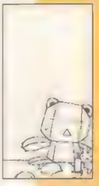
オルバス
しゃがみ弱K→しゃがみ中P（1ヒット）→しゃがみ中K→しゃがみ強K

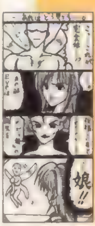
区分	技名	コマンド	備考
必殺技	ソニックウェーブ	←タメ→+P	
必殺技	ポイズンブレス	←タメ→+K	
必殺技	トリックフィッシュ	←←+Kor→↓↘+K	GC技
必殺技	クリスタルランサー	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
必殺技	ジェムズアンガー	→↘↓↙←+中Kor強K	相手の近くで
EX必殺技	アクアスプレッド	→↘↓+PPorKK	P版はボタン離しで発動
EX必殺技	ウォータージェイル	→↓↘+PP	
EX必殺技	シーレイジ	←↙↓↘→+PP	
EX必殺技	ダイレクトシザーズ	↓↓+PP	3ゲージ消費
EX必殺技	弱or中P色専用オーシャンレイジ	D.F.発動	D.F.C.専用技

ドノバン
弱P×1〜3→（ES）イフリートソード

区分	技名	コマンド	備考
必殺技	キルシュレッド	↓↙←+K	弱・中・強でセット場所が変化
必殺技	刀戻す	↓↙←+K	キルシュレッド後のみ ES不可
必殺技	刀に雷を落とす	↓↙←+P	キルシュレッド後のみ
必殺技	ブリザードソード	←↙↓↘→+P	
必殺技	イフリートソード	→↓↘+P	GC技
必殺技	ライトニングソード	←↓↙+P	
必殺技	ソードグラップル	→↙↓↙←+中Kor強K	相手近くで
EX必殺技	プレスオブデス	←↙↓↘→+K	
EX必殺技	チェンジイモータル	中P・弱P・←・弱K・中K	
EX必殺技	スレイシュレッド	←↓↙+KK	D.F.C.時はD.F.発動技

※表中の「GC」はカードキャンセルの略です。





まんが／北海道　幕新さん

封神領域エルツヴァーユ

●発売日／99年1月14日●価格／¥5,800
●メーカー／ユークス
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

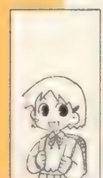
状況に合わせたテクニックを身につけよう

COM戦や対戦時にも役立つテクニックを解説。その前に、きちんと覚えておいてもらいたいのがⒷボタンの使い方。相手の近距離通常攻撃が当たる直前に押せば反撃するチャンスが生まれる。ステップ直後に押せば急停止し、相手の攻撃をかわしたり、幻惑したりすることもできる。

共通技データ

全キャラが持っている共通技（どれも削りダメージは発生しない）をまとめてみた。それぞれの攻撃力の数値の合計が、一連の流れの攻撃力になる。初期体力は全キャラ共通で256。上のポイントと合わせて、自分なりの戦法を編み出そう。

通常攻撃	
技の種類	攻撃力
近距離通常攻撃	9，9，17
遠距離通常攻撃	9，9，17
ステップ攻撃	10
滑空攻撃	15
近距離ジャンプ攻撃	20
中距離ジャンプ攻撃	15
遠距離ジャンプ攻撃	15
打ち上げ攻撃	10
[illegible]	
技の種類	攻撃力
ヒザつき攻撃	25
ヒザつき攻撃を返す	15
滑空3連攻撃	9，9，17
超必殺技	
技の種類	攻撃力
超必殺技	90
捕縛攻撃	
技の種類	攻撃力
近距離捕縛攻撃（正面）	30
近距離捕縛攻撃（背後）	40
中距離捕縛攻撃	40
※イハドゥルカのみ50	
遠距離捕縛攻撃	45
※イハドゥルカのみ55	



①スタート直後の行動

「その場を動く、動かない」という2パターンがある。動かないパターンは、突進系以外の必殺技や通常攻撃、捕縛攻撃を仕掛けたり、その場で防御すること。動くパターンは、ジャンプ攻撃や突進系の必殺技を出したり、ステップで移動したりすること。有利不利は相手の行動によってガラリと変わるが、動いた方が相手の攻撃をかわしやすいのは確か。常に攻撃的になるのではなく、相手の攻撃を誘い、そのスキに反撃するという戦法も頭に入れておこう。とはいえ、最終的には読み合いになってしまう。相手がステップすると読んだら迷わずにステップ捕縛を出すように。



②近距離での攻防

近距離通常攻撃は、一回Ⓐボタンを押すだけで2撃目まで出る。だが、すぐにⒷボタンを押すことで2撃目を出さないようにすることもできる。相手がガードを固めたら1撃目で止め、投げ技などを狙ってみよう。パワークリスタルがある場合は、乱戦に紛れて超必殺技を出したり、相手の攻撃に合わせてパワーアップ版の必殺技を出してみるのも面白い。パワーアップ版の無敵時間をうまく使おう。

③中距離での攻防

中距離は、必殺技を当てやすい間合いなだけに、相手がどんな技を出してくるのか予測しにくい。下手に予測などしないで積極的に攻撃を出していくのも一つの手。ただし、遠距離通常攻撃はあまり使わない方がいい。相手の出した必殺技に打ち消されてしまい、一方的にやられる可能性が高いのだ。地を這う飛び道具や、ジャンプ系の攻撃は特に狙う価値がある。また、奥や手前への移動も意外と重要。

④遠距離での攻防

基本は捕縛攻撃。必殺技より早く攻撃できるため、積極的に狙っていこう。遠距離通常攻撃の連発は危険。簡単によけられてしまうし、2〜3発目まで撃つとそのスキに捕縛攻撃を決められてしまう。相手がダウンしていたり、体勢を崩しているときに出す牽制用の技だと考えよう。逆に、相手が遠距離通常攻撃を防御したら捕縛攻撃を決めるチャンス。そのためには自由に動けるように、常に3発目まで出すのではなく、相手の状態を見て出し分けるようにしよう。ジャンプ攻撃も意外と使える。

⑤浮かされたら

Ⓑボタンを押して受け身を取るか、そのまま何もしないでダウンするかを選択することになる。受け身を取れば相手の滑空3連攻撃を防御できるが、着地する瞬間に捕縛攻撃を合わせられると脱出不可能。何もしないでダウンすれば捕縛攻撃こそされないものの、滑空3連攻撃を喰らう。浮かされた状況や対戦相手のクセを読んで判断するしかない。なお、浮かせた側がすぐに動けないようならば滑空3連攻撃はまずこない。そのままダウンして、捕縛攻撃を喰らわないように。

⑥体勢を崩されたら…

ボタンを連打することで回復時間を短くすることができるので、必ず実践すること。また、ヒザつき攻撃を決められてしまってもあわてないこと。相手の動きをよく見て、さらなる追い打ちを決めさせないように行動するのだ。こちらの捕縛攻撃が決まる直前に、相手の崩し必殺技が決まった場合は、捕縛攻撃のサークルが足元に出現していただけに相手の反応も遅れがち。回復するチャンスも十分にあるだろう。

⑦ダウンしたら…

近距離通常攻撃と必殺技の中にはダウン攻撃が可能な物があり、そのままじっとしていると追い打ちされてしまう。この時、相手の行動によってはすぐに起き上がるのではなく、ダウンしたままや横転した方がいい場合もある。超必殺技や捕縛攻撃に対してはダウンしていた方がいいし、直線的な攻撃に対しては横転で避けた方がいいのだ。また、起き上がるときは無理に攻撃せず、防御したまま起き上がろう。下手に攻撃しようとすると、技を出す瞬間のスキをつかれる可能性がある。相手にダウンされられてしまってもあわてないで、冷静に対処することだ。

隠し要素をすべてみせます

イハドゥルカの使用方法

「STORY」モードを3キャラ以上でクリアすると、ラスボスとして登場するイハドゥルカをマイキャラ化することができる。もちろん、イハドゥルカを使用して「STORY」モードをプレイすることも可能だ。イハドゥルカが使えるようになると、「VS」モードで彼女のステージも選択可能になる。さらには「PRACTICE」モード用として用意されていた隠しステージまで選べるようになる。

●イハドゥルカに勝つには

攻撃に対する反応も他キャラより優れているように感じるイハドゥルカ。COMキャラは常に学習していて「プレイヤーの攻撃パターンを覚えておき、それに対応した行動を取る」ようになっている。だから捕縛攻撃ばかり使っていると、終盤に出てくる敵に捕縛ブレイクで抜けられてしまうのだ。これを逆手に取り、前半から中盤にかけての戦法と、終盤での戦法をガラリと変えてしまう。例えば「中盤までは通常攻撃や浮かし攻撃を使い、終盤になったら積極的に捕縛攻撃を狙う」といった感じ。それでも勝てない人は難易度を「EASY」に下げてみよう。


▲平然と捕縛ブレイクしてくる。中盤まで多用した技は通用しにくい

キャラ選択時のポーズ変え

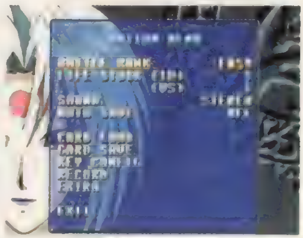
「感情値」という隠しデータがあり、キャラごとに設定されていて、1ラウンド勝つごとに加算されていく。そして、特定の数値を越えると自動的に選択時のポーズが変わるようになっている。この「感情値」がMAXに達するとポーズを選択できるようになる。「感情値」のMAXはキャラによって異なる(37~84)ので注意してほしい。

3Pカラーの使用方法

「STORY」モードをクリアすると、クリアしたキャラの3Pカラーが選択可能になる。同時に「EXTRA」モード内の「ENCYCLOPEDIA」の関連項目も参照できるようになる。ぜひチェックしておこう。3Pカラーは✚キーを右側に入れれば選べるのだ。(2P側は✚キーを左側に入れなければならないので注意してもらいたい。)

「EXTRA」モードの「?」の利用法

「VOICE　COLLECTION」はキャラの感情値をMAXにすると出現する。また「NARRATOR」は「1P」モードをクリアすることで、「GALLERY」は「STORY」モードをクリアすることで、それぞれ出現。さらに、3つの要素(「STORY」と「1P」モードクリア、感情値MAX)を全キャラでクリアすると、「CONGRATULATION」が出現する。最終的な出現項目は写真のようになる。参考に！

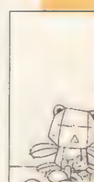


セリフに関する秘密とは

1P&3Pカラーと2Pカラーではセリフが異なる。また、試合に負けたり、「1P」モードで乱入された時のセリフは、キャラごとに2種類ずつあり、ランダムで選ばれる。

髪がバラけたりヘルメットが壊れる条件

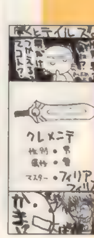
特定のキャラは、体力が半分以下になると姿が変化する。普段はポニーテールのエリルがセミロングになったり、後ろで髪を括っている慧矢もとほどけてストレートになったりする。ダンザイバーの場合、顔の装甲が破壊され、神鏡衛の顔が露出してしまうが、2Pカラーでは顔の装甲が半壊するのみと、微妙に演出が異なったりもする。また、ダンザイバーがプレッシャーダッシュ(視線殺)で負けた場合は、専用の装甲破壊演出を見ることもできるのだ。



勝ちポーズの選択方法

各キャラの勝ちポーズは、ランダムで出現する3種類のノーマル勝ちポーズとパーフェクト勝ちや超必殺技でとどめを刺したときの勝ちポーズの5種類。勝利後に特定のボタンを押し続けることで、選択可能なのだ。◎、△、⊗がノーマルポーズ、◎が超必殺技での勝ちポーズ、✚キーがパーフェクト勝ちのポーズ。好きなものを選んでみよう。





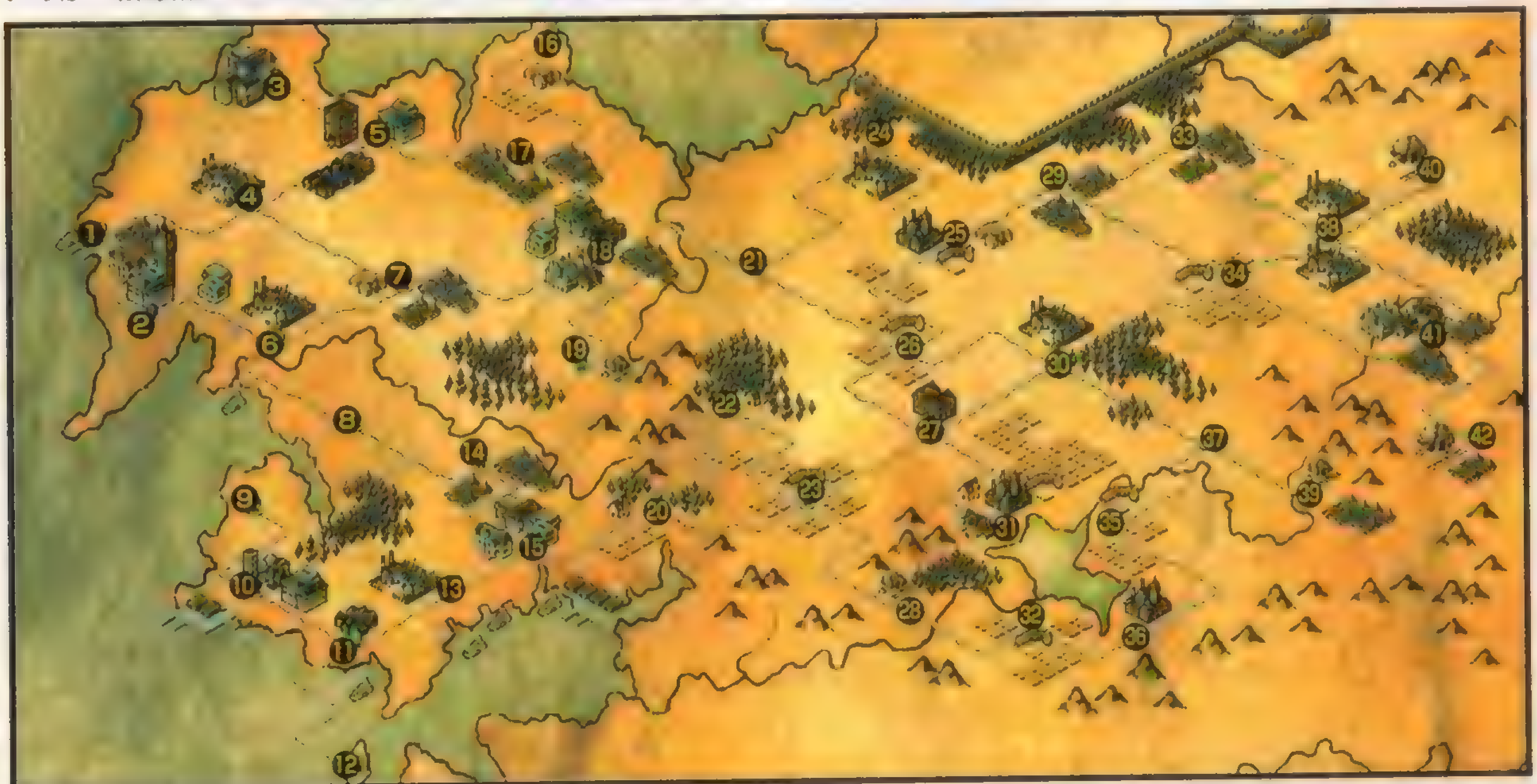
まんが／栃木県　ぐなぐなさん

TOYS DREAM

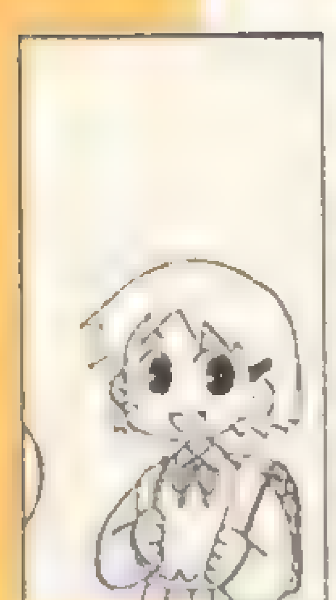
- ●発売日／98年11月26日●価格／¥5,800
- ●メーカー／ケイエスエス
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／MC(2ブロック)

全ルート掲載の完全マップ

下のマップに表示されたもの以外の道はゲーム中には存在しない。これを見れば、どの場所で探索を実行すればいいのか一目瞭然。ただし、注意したいのは借金を返済しないと現れない道があり、「存在していません」というメッセージが出る場合があること。とりあえず借金を返済してみるといいだろう。



❶郊外の工場群：パーツセンターでは、精密と設計のアイテム売却、超精密工具セットなどが購入可能。イベントによりパトリック工房内に入れると、精密ネジが採取でき、依頼も聞ける。
❷ポートパトリック：骨董屋で、工芸品を売却できる。パトリック本社ではアクセサリーが購入可能。さらに、ワックマン邸が出現すると、依頼が聞ける。
❸コルチェスター：大学病院で献血のアルバイトを行うと、真紅のブドウが入手でき、依頼も聞ける。研究室では火薬成分調合表が購入でき、依頼も受けられる。薬局では、化学薬品などが購入可能。
❹廃棄場：スクラップ置き場で、クズ鉄が採取可能。また、スクラップの城が登場するとコンテナと壊れた紡績機も採取可能に。これらの埋蔵量をゼロにすると、さらにイベントが発生する。
❺プレストン：デイリーサンで依頼が聞ける。また、図書館では設計図を売買が可能。
❻廃棄場：スクラップ置き場で針金が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスが、それぞれ採取可能。
❼郊外の工場群：プレス工場ではステンレスボディなどが購入でき、アルバイトも可能。部品工場ではネジや歯車が購入可能。カンヅメ工場ではアルバイトが可能。
❽海岸沿いの農場：ブドウ農園で甘いブドウが購入可能。
❾ケインズ港：製鉄所では鋼鉄板などが購入可能。造船所では「コンテナの調達」の依頼を聞ける。酒場ではワインが売却でき、依頼も聞ける。
❿ケインズ：街角で壊れた蓄音機などが購入できる。酒場ではワインが売却可能で依頼も聞ける。工務店ではモーターなどの購入、機械とエネルギーのアイテムの売却が可能。
⓫船着き場：架橋工事現場が出現したら依頼が聞ける。
⓬離れ小島：海岸沿いの洞穴が出現すると水晶原石が採取できる。また、石油王の屋敷が登場すると、原油の採取が可能に。
⓭廃棄場：スクラップ置き場で鋼鉄板が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスがそれぞれ採取できる。また、カラスの巣が出現すればガラス玉も採取可能に。
⓮巨大倉庫群：第一倉庫ではナイロンなどが購入でき、アルバイトも可能。第二倉庫では煙草などが購入でき、依頼も聞ける。
⓯ハロゲイト：デパートでは工芸品が売却でき、化粧品などの購入が可能。酒場ではワインが売却でき、ゲーム終盤では煙草が購入でき、依頼が聞けるようになる。
⓰農園：麻の群生で麻が採取できる。また、ブドウ農園が出現すると種なしブドウが、さらに条件を満たすと黒いブドウも購入可能に。
⓱郊外の住宅地：印刷工場と街角で、それぞれ依頼がいくつか聞ける。
⓲クロンメル：街角でヘッドバルブなどが購入でき、酒場ではワインの売却ができ、依頼が聞ける。
⓳クロンメル研究所：クロンメル研究所では依頼が聞け、坑道入口ではボーキサイトなどが購入可能。また、新ヴェローチェと社長室が出現すると、それぞれで依頼が聞ける。
⓴山小屋：陶芸家の小屋で依頼を受けられる。
㉑郊外の工場：自動車整備工場のヴェローチェでは自動車部品に関する依頼を数多く受けられる。ヴェローチェが引っ越した場合は、無人となった工場でステンレス鋼が採取可能。
㉒薄暗い森：研究所の森で木材を採取できる。後に製材所で木材の購入が、村長の森が出現して木材の採取が可能になる。
㉓農場：「自動精肉機の調達」を成功させると倉庫で皮の採取が可能に。
㉔廃棄場：スクラップ置き場でクズ鉄が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスが、それぞれ採取可能。また占いの館ではアドバイスも聞ける。
㉕ウィッグタウン：酒場ではワインが売却でき、依頼も聞ける。雑貨屋では精密と設計のアイテムが売却可能、ゲーム中盤からは化学薬品も購入可能に。工務店では機械とエネルギーのアイテムが売却可能。
㉖農場：鶏小屋で羽毛を採取可能。またブドウ畑が出現すれば、赤いブドウが採取できる。
㉗研究所：4人の本拠地となる場所。アイテムの作成はここで実行する。
㉘鉱山：坑道入り口で鋼が購入でき、後に亜鉛の購入とアルバイトが可能に。
㉙紡績工場：綿布や麻布などの布製品を購入でき、アルバイトも可能。
㉚廃棄場：スクラップ置き場でクズ鉄を採取可能。
㉛トレホ：骨董屋では工芸品が売却できるが、ルフナが旅に出ている間は売却できなくなるので要注意。また、依頼も聞ける。雑貨屋では、機械と化学のアイテムが売却可能。村の広場では、村長から依頼が聞ける。
㉜ゴム林：自生ゴム林からは天然ゴムを、湖岸の湿地帯からはねん土をそれぞれ採取可能。
㉝製材工場：木材の購入やアルバイトが可能。また、薄暗い森が出現すると黄金のブドウを採取可能に
㉞農園：綿花農園でアルバイトすると綿が入手できる。また、ブドウ畑が出現すると紫のブドウが購入可能になる。
㉟湖に面した農場：野生のブドウ林で野生のブドウの採取が可能。ジムハウスが出現していれば中盤以降に依頼を受けられる。
㊱コルバ：酒場ではワインが売却でき、依頼が受けられる。工務店ではオイルなどが購入でき、機械のアイテムも売却可能。
㊲物騒な街道：山狩りの後に条件を満たすと街道の森が登場し、木材採取が可能に。さらに条件を満たすと盗賊団のアジトが出現し、ダイヤモンドの原石が採取できるようになる。
㊳廃棄場：スクラップ置き場でクズ鉄を、スクラップ集積所では鉄板を、それぞれ採取できる。
㊴ケインズ第二鉱山：採掘場でセメントの購入やアルバイトが可能。ゲーム終盤には坑道奥が出現して依頼が聞けることも。
㊵パトリック鉱山：ブドウの森で、青いブドウが採取可能。鉱石取引所が出現するとルビーやダイヤモンドなど宝石の原石の購入や依頼が聞ける。
㊶坑夫街：鍛冶屋ではエネルギーのアイテムを売却可能。酒場ではワインの売却と依頼が受けられる。雑貨屋では、電気と化学のアイテムを売却できる。
㊷ケインズ鉱山：採掘場では依頼を受けたり、アルバイトが可能。鉱石取引所では硫黄などの鉱石や、後半では永久磁石も購入可能。





まんが／愛知県　牛ぎゅうさん

特殊イベントの発生場所と条件

各地で請け負った依頼を成功したり失敗したりすることで、イベントが発生して新たなアイデアやアイテムが手に入ることがある。このようなイベントは依頼の結果だけでなく、各種の条件を満たすことでも発生する。

初アルバイト時に発生するイベント

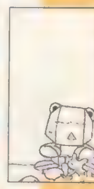
発生場所	内容
ケインズ鉱山 (42) 採掘場	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「運搬機のアイデア」をひらめく
巨大倉庫群 (14) 第一倉庫	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「小型二輪のヒント」をひらめく

埋蔵量がゼロになると発生するイベント

発生場所	内容
薄暗い森 [illegible] 村長の森	木材の埋蔵量がゼロになったとき、その場で金塊を拾う
廃棄場 (4) スクラップ置き場	クズ鉄の埋蔵量がゼロになったとき、その場でダイヤモンドの原石を拾う
廃棄場 (4) スクラップの城	コンテナの埋蔵量がゼロになったとき、その場でサファイアの原石を拾う
廃棄場 (4) スクラップの城	壊れた紡績機の埋蔵量がゼロになったとき、その場でミラクルを拾う

評価値によって発生時期が決まるイベント

発生場所	内容	条件
トレホ (31) 村の広場	研究所で、4人が互いに、アイテムにはどんなジャンルがあるのかということを話し合う	ゲームが開始された直後に村の広場に行き、村長と会話する
湖に面した農場 (35) 小麦畑	湖に面した農場 (35) の中に、ジムハウスが出現する	ウィッグタウン (25) の酒場で「養卵器の作成」の依頼を受ける前に、湖に面した農場の小麦畑にいる
物騒な街道 (37) 青年団の小屋	物騒な街道 (37) の中に、街道の森が出現する	物騒な街道 (37) の青年団の小屋で依頼される「山狩り」が発生していて、それを終了する前に、青年団のリーダーと会話する
トレホ (31) 村の広場	「髪の伸縮アイデア」を手に入れる	物騒な街道 (37) の青年団の小屋で依頼される「山狩り」が発生していて、それを終了する前に、トレホ (31) の街の広場で、村の少女と会話する
物騒な街道 (37) 青年団の小屋	物騒な街道 (37) の中に、盗賊のアジトが出現する	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山 (42) の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、青年団のリーダーと会話する
トレホ (31) 村の広場	「涙腺のアイデア」を手に入れる	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山 (42) の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、村の少女と会話する
ウィッグタウン (25) 酒場	農場 (27) に、ブドウ畑が出現する	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山 (42) の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、酒場の主人と会話する
トレホ (31) 村の広場	廃棄場 (4) に、スクラップの城が出現する	コルバ (36) の酒場で「タイルウーマン」の依頼が発生して、それが終了する前のあたりで、村の少年と会話する
農園 (26) 綿花農園	農園 (26) に、ブドウ農園が出現する	ウィッグタウン (25) の酒場で「映写機の修理」の依頼を受ける前後あたりで、農園のおばさんと会話する
ケインズ第二鉱山 (33) 採掘場	「ポンプのアイデア」を手に入れる	ウィッグタウン (25) の酒場で「映写機の修理」の依頼を受ける前後あたりで、坑夫Aと会話する
製材工場 (39) 製材工場	製材工場 (39) に、薄暗い森が出現する	ケインズ鉱山 (42) の採掘場で、「汲水ポンプの作成」の依頼を受ける前後あたりで、製材工場の工場長と会話する
廃棄場 (13) 不燃ゴミ置き場	廃棄場 (13) に、カラスの巣が出現する	郊外の工場 (21) のヴェローチェで受けた、「ターボエンジンの作成」の依頼が終了した直後のあたりで、カラスと会話する
ボートパトリック (2) ワックマン邸	郊外の工場群 (7) にあるパトリック工房の中に入ることができるようになる	トレホ (31) にあるルフナの骨董屋で受ける「形見の時計の修理」の依頼に成功して、ワックマン邸を出現させたら、すぐに執事と会話する
コルチェスター (3) 研究室	農園 (15) に、ブドウ農園が出現する	ハロゲイト (15) のハロゲイト本社で「打ち上げ花火の調達」の依頼が発生しており、それを終了させる前に、バイオ研究室の青年と会話する
農園 (15) ブドウ農園	ブドウ農園の販売品目の中に、「黒いブドウ」が追加される	ハロゲイト (15) のハロゲイト本社で受ける「打ち上げ花火の調達」の依頼を終了させたらすぐ、農園の息子と会話する
ケインズ鉱山 (42) 鉱石取引所	湖に面した農場 (35) に、ネコハウスが出現する	ハロゲイト (15) で「グランドピアノの調達」や「缶入り清涼飲料水」などの依頼が発生した前後に、猫と会話する
湖に面した農場 (35) ネコハウス	「ツインテール」が手に入る	ケインズ鉱山 (42) の鉱石取引所で猫と会話してネコハウスを出現させた後、すぐにこのネコハウスを訪れる
コルチェスター (3) 大学病院	「人体設計図」が手に入る	ハロゲイト (15) で「コンピュータの調達」や「スロットマシンの調達」などの依頼が発生した前後に、外科医と会話する
ケインズ (10) ケインズ本社	推進機のアイデア」が手に入る	ハロゲイト (15) で「コンピュータの調達」や「スロットマシンの調達」などの依頼が発生した前後に、造船開発室の技術者と会話する



キャラ別エンディングに必要な分岐条件

本作の後半では、4人のキャラが自分の得意分野で活躍する展開がそれぞれ用意されている。さらに各キャラごとに、個別のエンディングも存在している。



マックス

まず、郊外の工場にあるヴェローチェの「ターボエンジンの調達」を成功させる。そのままプレイを進めて、クロンメル研究所にある新ヴェローチェの「新型モデル車の作成」を成功させた後、借金を完済すればいいぞ。



ミオ

まず、左記の「ターボエンジンの調達」を失敗しておく。次に、山小屋にある陶芸家の小屋の「幻のワインの調達」を成功させる。最後に、船着き場にある架橋工事現場の「資材の調達3」を成功させた後、借金を完済しよう。



ペレッタ

まず、前述の「ターボエンジンの調達」と「幻のワインの調達」を、どちらも失敗しておくこと。その後、ケインズ第二鉱山の坑道奥で依頼された「時限式強力爆薬の調達」を成功させよう。後は借金を完済すれば、OKだ。



ピート

「ターボエンジンの調達」を失敗後、トレホの骨董屋の「形見の時計の修理」を成功。次に「幻のワインの調達」を受けずにハロゲイト本社の「打ち上げ花火の調達」を成功する。後は「フィリップの遺作の作成」を成功しよう。



まんが／埼玉県　行世結希さん

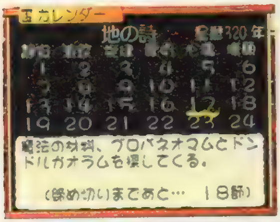
魔法使いになる方法

●発売日／99年2月18日●価格／¥6,800
●メーカー／テイジイエル
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

基礎なる卵からの脱却、最初の課題をクリアするために

魔法使い見習いとなり、師匠のもとで修行し魔法使いを目指す。魔法修得は、①知識として覚える→②巻き物に魔法を焼きつけて使う→③巻き物なしで魔法を使う、の3段階あり、師匠からの課題魔法は、巻き物なしで使えて初めてマスターとなる。重要なのは、必要な薬草などを集め、儀式を行って巻き物を完成させる「魔法を焼きつける」部分。薬草の所在についてのヒントが少なく、焼きつけに失敗すると最初からやり直しに！　そこで、最初の課題を進めつつ、効率のいい魔法修得のポイントを紹介していこう。

◎立派な魔法使いになるために



▲家の中の行動では時間がアッという間に過ぎてしまう。日付の確認を忘れずに。

プレイヤーは、魔法使いの家で師匠と共に生活している。その行動は、①家の中で魔法の研究や学習をする、②フィールドで情報を入手したり、魔法の材料を採取する、の2つに分けられる。1回の行動で1日を使うので注意しよう。屋内の1日は「図書館で本を読む」「師匠から学ぶ」「研究室で調合」「自習」という行動で過ぎていき、結果はそれぞれ異なってくる。今、自分は「知識として魔法を覚えようとしている」のか、「巻き物を作ろうとしている」のか、魔法の種類に合わせて勉強方法を選ぼう。

主人公キャラと難易度の関係

ゲーム開始時に選べる3人の主人公たちは、初期能力は大差なく、師匠から与えられる課題によって難易度が変化する。10問の課題をクリアすると1プレイ終了。つまり、期間と環境が同じなら、3人の主人公と難易度の関係は下のようになる。それぞれ本筋のシナリオも違うので、単純に難易度で主人公を選んでしまうわけにもいかないが、ゲームに慣れる意味も含めて、ライムから順にプレイするのがいいだろう。

易 ←――――――――――→ 難

ライム	ベリー	ナッツ
第1課題をクリアするにはとにかく「勉強する」。この課題を修了すれば遠出もできる。	第1の課題は魔法の完成。材料集めにムダな時間をかけないことがポイントになるぞ。	魔法のマスターが最初の課題。時間をかけて、じっくり勉強しないと失敗も多くなるぞ。



ベリーの場合

東方の魔法使いのもとで修行を重ねる女の子。病気で母親を亡くし、父親は行方不明。父親の失踪が、彼女の魔法使いとしての道に多大な影響を与えることに。

課題内容など、難易度は並。必要な材料の数やプロセス数などは段階的に増えていく。課題の期限（1つの詩＝24節）以内の過ごし方は、最初からフィールドでの材料採取に時間を割くことが多くなるので、レシピで必要な素材をチェックしてから採取、その後一気に勉強、という流れが効率的だ。

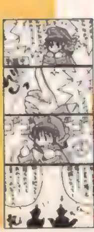


POINT 魔法の作成とは？

主人公たちは、師匠に教わったり、本で勉強をすることで魔法を使えるようになっていく。ただし、最初の段階では巻き物に魔法を焼き付け、魔法を発動させるアイテムを作り、それを使うことでしか魔法を使うことはできない。この巻き物を作るまでが「魔法の作成」だ。手順としては、魔法の勉強、材料の採取そして調合という3つのプロセスが必要になる。ゲームの序盤では、師匠が教えてくれる魔法が多いので、やみくもに材料を探すより、まず勉強に時間を費やすことにしよう。



◀調合のときは、薬草の加工（煮る、すりつぶすなど）方法も重要だぞ。



課題　干しブドウ創造の魔法を作成する

①「ドルニースントゥール」を入手する

「東のイバラの森」でミミズを見つけて、南西の「モールの洞窟、南の島への近道」へ行き、洞窟の行き止まりの水辺で「ドルニースントゥール」を採取。「森の街」でも購入できるが、高額なのだ。

②「ボトネオラム」を入手

南方の「南の森、ながれゆく川と草原」に最初に行くと、女の子に出会う場所がある。再度そこへ向かうと、前と同じ場所に「！」マークが。ここには「ボトネオラム」がある。これで材料採取は完了！

③学習率を100％にする

図書館で「マルセフとルカの、おもちゃの国物語第二章」を読むか、直接師匠から魔法を学ぶ。勉強率100％で調合に成功すればOK！調合用アイテムに余裕がなく、調合失敗で期限切れ…にご注意。

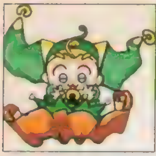
④研究室で調合する

レシピどおりに調合することが目標。レシピ調合とマニュアル調合があるが、マニュアル調合は失敗もあるので、レシピ調合を選ぶ。期間内に魔法を作成し、師匠に報告に行けば、そこで課題クリア！

師匠に会えば修了！

まんが／岡山県　綾千さん

【本から学ぶのと、師匠から学ぶのと、どっちがお得？】　同じ本から学べる魔法でも、魔法の種類によって上昇する勉強率には違いがあるので、効率のよい本を見つけるのが勉強のコツといえる。師匠から学ぶ場合は、勉強率の上昇する値に変化はないが、学べる魔法の数に限りがあるので、最終的には図書館通い…ということになるだろう。



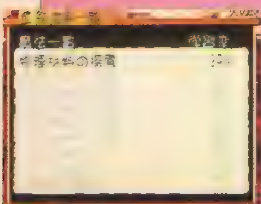
ライムの場合

最年少の見習い。修行中に、ある伝説が事実であることを知り、本格的な魔法使いへの道を目指す。性格は活発。コロコロ変わる表情がチャームポイント。

初心者向きのキャラで、序盤の課題に難問はない。ところが、6問目の課題のあたりから、突然難易度がアップする。1つの課題に1カ月の期間が与えられるのだが、最初の問題では時間が余り、最後の問題では時間が足りないなんてこともある。序盤で勉強のペース配分を身につけておこう。

POINT 魔法の学習とは？

魔法の学習には、師匠に直接教えてもらうか、図書館に通い本から学ぶかの2種類がある。ただし、この行動だけしていれば魔法が使えるようになるわけではなく、これはあくまでも準備段階でしかない。勉強は、魔法を調合するときの結果に影響をあたえるのだ。レシピを持っていれば魔法の調合自体は実行可能だが、勉強率が低いと失敗する可能性が高くなるのだ。せっかくそろえた材料を無駄にしないためにも、調合を始める前にできるだけ勉強率を上げておくのがポイントだ。



◀図書館の「勉強率一覧」で、各魔法ごとの勉強率を確認することができる。

課題 パン創造の魔法をマスターする

①師匠から教えてもらう
図書館には「パンの創造」に関する本はないので、師匠から直接学ぶしか勉強の手段がない。師匠に教えてもらう場合でも、1回で1日経過してしまうので、勉強率が100%になるまで、とにかく勉強だ。

②次の課題に備える
単純に勉強だけしていれば、1週間もかからずに勉強率は100%になり、師匠に会いに行けば課題修了。だが、与えられた1カ月をムダにしないため、すぐにクリアせずに屋敷の周辺を探索しておこう。

師匠に会えば修了！

CHECK 1歩進んだ魔法使いへ

●図書館の利用法　本の名前から学べる魔法の内容は判断しにくく、行動に1日を費やすので乱読は禁物。読んだ本からは「魔法の勉強」と「レシピの入手」が可能に。序盤は、レシピ調合で課題をクリアしていくので、勉強率を十分に上げてからレシピ探しをしよう。

●材料を蓄える？　屋敷の薬草箱は、材料を入れておける数に限りがある。必要な物をストックしておけるよう、ムダな薬草はドンドン売ること。「森の街」で材料を買うときのための資金にもなる。

●魔法の使い道　作成orマスターした魔法はフィールド上で使える。コマンド選択画面の魔法選択で「準備する」を選び、◎で使用。新しく入手した魔法は、次の課題クリアに役立つ場合が多い。とにかく使ってみて、効果範囲や時間、効果対象などを確認しておこう。



ナッツの場合

最年長で、落ち着きもある。夢追いという特殊能力を生まれながらに持ち、出生不祥であるなど、自分自身も知りえない謎を持っている。

最初から魔法を「マスターする」ことが課題なので、ムダな時間は一切ない。フィールド上でも時間を短縮するために「魔法材料一覧」やレシピを常にチェックしよう。フィールドで採取したモノを売って、そのお金で材料を買ったり、本の乱読を避けたりと、時間をできるだけ節約すること。

POINT 「魔法のマスター」とは？

1つの魔法修行についての最終段階。巻き物を使用せずに魔法を使えるようになることだ。勉強〜材料集め〜作成ときて、やっと下位魔法をレベルアップするための実践になる。下位魔法の巻き物をフィールドで何回か使っていると、突然巻き物なしでその魔法が使えるようになる。これでその魔法をマスターしたことになる。マスターするまでの回数は、キャラクターや魔法の種類によって違うので、予備の巻き物が作れるよう、余分に材料集めをしておこう。



◀マスターしたら、その魔法の使い道についても自分で考えてみよう。

課題 サボテンになる魔法をマスターする

①「アルアシテリム」を採取する
「西方の谷間、憩いの泉」にあるはずのアルアシテリムは、この時は採取できない季節。「森の街」で購入するしかない。

②「ベルオミネス＝リド」を採取する
「東のイバラの森」の、南西の川に囲まれた場所にある。いったん森を抜けて北側から回り込もう。

③「カクラコルム」を採取する
ベルオミネス＝リドのすぐ南にイバラの大木があり、この根元で手に入る。

④師匠から教えてもらう
図書館の本「ケオカオメリシム、南方のおかしな顔」からも学べるが、師匠からも学べるので、ここは師匠のもとへ。

⑤研究室で調合する
勉強率が100%になったら研究室へ。調合に成功すれば自動的に焼きつけに入る。次のステップで複数の巻き物を使用するので、同じ巻き物を多めに作っておこう。

⑥上位魔法にする
魔法を焼きつけた巻き物を何回も使用してマスター！　マスターまでの使用回数は一定ではないので注意！

師匠に会えば修了！





まんが／静岡県　央さん

【ジャマなモンスターを簡単に撃退する魔法】　高レベルなら「圧縮の魔法」がオススメ。効果は画面上すべてのモンスターに及び、どんな属性のモンスターにも効果を発揮する強力な魔法だ。低レベルなら攻撃魔法よりも「砂ネズミ化の魔法」や「イバラ化の魔法」など、変化系の魔法でモンスターの攻撃を封じてしまうのがいいぞ。

だんじょん商店会

●発売日／98年10月29日●価格／¥5,800
●メーカー／講談社
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

アイテムリスト＆入手法を一挙に紹介！

このゲームには、なんと全部で256種類のアイテムが存在するのだ。それらを全部集めることで真のエンディングを見ることができるようになるのだ。ここでは、登場する全アイテムの紹介とその入手方法を紹介しよう。

表の見方

記事中の表記は、LV：このレベル以上ないと入手・購入不可。定価：基本価格。攻：攻撃力。命：命中率。防：防御力。回：回避率。購：入手できる場所で、「商」＝商店会本部、「ギ」＝ギルド、「教」＝教会、「カ」＝カエルの店を示す。プロップ＝右参照。備考：入手条件などを示しています。

プロップとアイテム

プロップとは、入手できるアイコンのこと。下の表はプロップによってどの分類のアイテムが出やすいかを示す。

草むら	薬草、素材	タンス	軽防具、女子	[illegible]	道具、素材
本棚	装飾、道具	水溜り	薬草、日用品	カーテン	重武器、軽防具
白骨	重武器、たて	落し穴	重武器、重防具	宝箱	魔武器、レア1・2
光印	光系	泉	装飾、レア2	闇印	闇系
[illegible]	軽武器、日用品	[illegible]	魔武器	[illegible]	たて、レア1

武器

ダンジョン探索用として、また商品としても役立つ武器。目玉商品とするなら、冒険者たちが来客する朝方から昼間に置くと○。

名前	LV	定価	攻	命	購	プロップ	備考
折れた剣	1	30	43	39			剣でガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
クリスナイフ	5	500	35	55		魔武器	「雷」属性
鋼のつるぎ	2	200	44	40	商		
レイピア	4	400	34	54	商		
はがねの剣	7	700	49	45	商	重武器	
まぼろしの剣	10	1,000	44	44		魔武器	
王様の剣	13	1,300	55	51		重武器	敵との交渉が有利になる
いかづちの剣	16	1,600	58	54		魔武器	「雷」属性
マンゴーシュ	19	1,900	61	57	商	重武器	防御+8
白銀のつるぎ	22	2,200	64	60	商	光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
ドラゴンソード	25	2,550	67	63		重武器	ドラゴンに大ダメージ・鍛冶屋で王様の剣+ドラゴンのウロコで作成
伝説の剣	31	7,000	73	69		軽武器	「光」属性・闇族に大ダメージ・白銀のつるぎ+ミスリルの原石で作成
吸血剣	9	900	39	59		闇系	「闇」属性・ダメージ吸収20%
血ぬられた剣	14	1,400	56	52		闇系	「闇」属性・クリティカル率3倍、味方に攻撃
黒き魔剣	18	1,800	60	56		闇系	「闇」属性・ダメージの10%が味方にはね返る
のろいの剣	23	2,300	65	61		魔武器	「闇」属性・ファンブル率+1
破壊の魔剣	27	2,700	69	65		闇系	「闇」属性・味方に攻撃、[illegible]
いにしえの魔刃	29	5,800	71	67		闇系	「闇」属性・ダメージの10%が味方にはね返る
こわれたオノ	1	30	45	37			オノでガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
鉄のオノ	2	200	46	38	商		
両刃の戦斧	15	1,500	59	51	商	重武器	
巨人のすね打ち	28	2,800	72	64		軽武器	巨人に大ダメージ
折れた棒	1	30	39	43			ヤリでガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
鉄のヤリ	3	300	41	45	商		
みつまたのヤリ	6	600	44	48	商	重武器	水棲モンスターに大ダメージ
ホーリーランス	20	2,000	58	62		光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
女神のパルチザン	30	6,000	68	72		魔武器	「光」属性
こん棒	1	100	41	41	商		
たいまつ	2	198	42	42	商		「熱」属性
聖なるメイス	7	700	47	47	教	光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
モーニングスター	17	1,700	47	57	商		敵全体に攻撃
神の鉄槌	27	5,400	67	67		光系	「光」属性
魔女のほうき	5	500	37	41			魔武器 プロップ入手不可・「ほうき」のシナリオで入手できる
サンザシの枝	8	800	40	44	商		魔武器（プロップ入手不可）
ヒイラギの棒	17	1,700	49	53		魔武器	「光」属性
ナナカマドの杖	26	5,200	58	62		魔武器	消費MPが20%減少
スリング	2	200	42	42	商		
投げナイフ	4	400	40	48	商	軽武器	
吹き矢	8	800	30	52	ギ	軽武器	低確率で敵を戦闘不能にする
クロスボウ	15	1,500	51	59	商	重武器	
光線銃	35	7000	71	79		魔武器	
せんめんき	1	100	49	33	商		
皮のムチ	3	300	33	43	ギ		敵全体に攻撃
紙のハリセン	6	600	42	50	ギ		「沈黙」「硬直」回復
フライパン	11	1100	51	51	商	軽武器	「熱」属性
鞭べん	12	1,200	42	52	ギ	軽武器	敵全体に攻撃・5レベル以上低い敵が10%の確率で逃げる
巨大なハサミ	16	1,600	56	56		軽武器	「冷」属性
かたほうの手袋	18	1,800	54	62		魔武器	「もうかたほうの手袋」装備時、レベルが5アップ
ぶあつい事典	19	1,900	47	59	商		魔武器（プロップ入手不可）
コウモリがさ	21	2,100	61	61	商	軽武器	
鉄の扇	24	2,400	54	64	ギ	軽武器	敵全体に攻撃

よろい

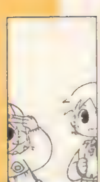
武器同様の用途と利点を持つ防具。ミニスカートとなどの洋服系は女性客に売れるので、売る時間帯を昼から夕方にしてもいい。

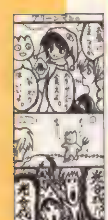
名前	LV	定価	攻	命	購	プロップ	備考
ボロボロの服	1	30	37	45			服またはよろいが"こわしちゃえ"で変化
みがるな服	2	200	38	46	商		
毛皮の服	6	600	42	50	商	軽防具	「冷」耐性
カエルのシャツ	11	1,100	31	39	カ		直接攻撃回数+1
ミニスカート	13	1,300	49	57	商	軽防具	チャチャのみ装備不可
夜会服	14	1,400	50	58	商	軽防具	「闇」耐性
闇のまとい	18	1,800	54	62	ギ	闇系	「闇」耐性・不意打ちされにくくなる
ゴージャスな服	25	2,500	69	69		レア2	攻撃目標にされる確率が20%アップ
革のよろい	3	300·	47	39	商		
鉄のよろい	7	700	51	43	商	重防具	
はでなよろい	12	1,200	64	48		重防具	攻撃目標にされる確率が20%アップ
ウロコのよろい	16	1,600	60	52		重防具	「熱」耐性
スパイクショルダ	20	2,000	64	56	ギ	重防具	攻撃+8
魔界のよろい	24	2,400	68	60		闇系	「闇」耐性
白銀のよろい	26	2,600	70	62	商	光系	「光」耐性
ドラゴンアーマー	29	2,900	73	65		重防具	「熱」耐性・鍛冶屋でウロコのよろい+ドラゴンのウロコで作成
伝説のよろい	31	6,200	75	67		重防具	「光」耐性・鍛冶屋で白銀のよろい+ミスリルの原石で作成
北風のまとい	9	900	45	53	ギ	軽防具	「熱」耐性
賢者のローブ	15	1,500	51	59		光系	魔法攻撃+4
聖なる衣	28	5,600	64	72		光系	「光」耐性
返り血のローブ	30	6,000	66	74		闇系	「闇」耐性
殺しのドレス	17	1,700	53	61	ギ	軽防具	クリティカル率+2
神秘のベール	19	1,900	55	67	教		「突」「斬」「叩」属性に弱くなる
黒の花嫁衣裳	21	2,100	57	65	ギ	軽防具	「闇」耐性
白の花嫁衣裳	22	2,200	58	66	教		「光」耐性
カエルスーツ	23	2,300	59	67	カ	軽防具	「冷」耐性
猫スーツ	27	2,700	63	71			「猫」のシナリオ時に「[illegible]」へ行く・「熱」耐性
巨大な鍋	10	1,000	60	40		重防具	

アクセサリー

盾や帽子などは、防御効果があるものも多い。売るときは、女性客がよく訪れる昼から夕方に置いておいてみるといいだろう。

名前	LV	定価	購	プロップ	備考
木のたて	3	300	商		回避+2
鉄のたて	6	600	商	たて	回避+4
騎士のたて	10	1,000		たて	回避+6
大きな鍋	12	1,200		たて	回避+8
鋼のたて	15	1,500		たて	回避+10
ウロコのたて	18	1,800		たて	回避+12・鍛冶屋で木のたて+ウロコのかわで作成
まどわしのたて	24	2,400	ギ	たて	回避+14
ドラゴンシールド	27	2,700		たて	回避+16・鍛冶屋でウロコのたて+ドラゴンのウロコで作成
ガラスのたて	21	2,100		たて	回避+32・クリティカルを受けると壊れる
小さな鍋	10	1,000			「大鍋」のシナリオで入手できる・魔法攻撃+2・防御+4
てぬぐい	1	100	商		防御+2





まんが／北海道 暮新さん

汚れたバンダナ	3	300		装飾	攻撃+8・防御−6
ふるびたリボン	7	700		装飾	「突」「斬」回避+16
大きなリボン	19	1,900	商		女性敵との交渉が有利に・「突」「斬」回避+16
魔法使いのぼうし	5	500			魔法攻撃+2・初期アイテム
海賊のぼうし	26	2,600	ギ	装飾	防御+13
大地のずきん	11	1,100	商		「雷」耐性・防御+5
イバラのかんむり	25	2,500		装飾	MP消費の半分をHPでまかなう
王様のかんむり	29	2,900		レア2	防御+15・王様のところでアイテムと交換できる
ふわふわしっぽ	8	800		装飾	防御+6
猫の耳	20	2,000			「猫」のシナリオの時に「裏路地」へ行く・防御+11
サングラス	9	900	ギ		「光」耐性
手編みのマフラー	6	600		装飾	「冷」耐性・防御+3
いつわりの仮面	13	1,300	ギ		防御+32・毎ターン最大HPの5%ダメージ
道化師の仮面	23	2,300		装飾	クリティカル率、ファンブル率+5
学者のメガネ	17	1,700	ギ		魔法攻撃+8
せおいの十字架	12	1,200	教	光系	防御+6
怪力のこて	24	2,400		装飾	攻撃+13
もうかたほうの手袋	20	2,000		日用品	「かたほうの手袋」装備時、レベルが5アップ
耳せん	15	1,500			「媚薬」のシナリオで入手できる
タコのきゅうばん	2	200	ギ		がけを登れる
鉄のゲタ	3	300	ギ		針の山を踏んでもダメージを受けない
いだてんブーツ	11	1,100	ギ		命中、回避+5
秘密のブーツ	16	1,600	ギ		先制攻撃しやすくなる
ガラスのクツ	22	2,200		装飾	命中、回避+10

安物の指輪	9	900	ギ		魔法攻撃+4
黒の指輪	21	2,100		レア2	「クモの巣」のシナリオで入手できる・「闇」耐性
王家の指輪	15	1,500			「ほうき」のシナリオで入手できる・魔法攻撃+6
ガラス玉の指輪	2	200	ギ	日用品	魔法攻撃+1
トネリコの指輪	27	2,700		日用品	敵との交渉が有利になる・戦闘終了時にもらえるお金が増加
ダイヤの指輪	29	5,800		日用品	「クモの巣」のシナリオで入手できる・魔法攻撃+12
氷のペンダント	17	1,700			「熱」回避+16・回避+9
騎士の星	18	1,800		日用品	防御+10
正義のバッジ	33	3,300		レア2	防御+16
勇気のしるし	22	2,200		日用品	攻撃+14・防御−10
縁結びのおまもり	30	6,000		レア2	装備者2人以上で力を合わせて特殊行動
タヌキの葉っぱ	1	100			動物型モンスターとの交渉が有利になる
商売繁盛のおふだ	8	800		装飾	敵との交渉が有利になる
やくよけのおふだ	26	2,600			ファンブル率−1
タマゴのカケラ	5	500		日用品	防御+3
竜の珠	28	2,800		魔武器	魔法攻撃+14
かきまぜ棒	4	400	ギ		泉、水溜りから出るアイテムがよくなる
ロープ	7	100	商		落とし穴、岩から出るアイテムがよくなる
つっつき棒	7	700	ギ		草むら、白骨から出るアイテムがよくなる
盗賊の指	10	400	ギ		宝箱、タンスから出るアイテムがよくなる
古い手紙	10	1,000	ギ		光印、闇印から出るアイテムがよくなる
大きな虫メガネ	13	1,300	ギ		像、本棚から出るアイテムがよくなる
ランタン	16	1,600	商		カーテン、タライから出るアイテムがよくなる
盗賊の七つ道具	19	1,900		装飾	全プロップから出るアイテムがよくなる

使用アイテム

薬草を始め、お店で売る以外にもダンジョン探索用に使えるアイテム。食品系が多いので夕方から夜によく売れるぞ。

名前	LV	定価	店	プロップ	備考
薬草	1	50	商	薬草	HP小回復
チョコの実	11	150	商	薬草	HP中回復
イチゴチョコの実	21	300	商	薬草	HP全回復
ダンジョンだんご	1	105		女子	HP回復
妖精のケーキ	21	298	ギ	薬草	HP回復
カツブシ	8	50	商		HP回復
黄金のカツブシ	11	500		女子	HP回復
赤いリンゴ	1	40		女子	HP回復
ハチミツ	4	48	商		HP回復
魔女のパン	11	148	ギ		HP回復
おいしい肉	11	1,100	商		HP回復
かたい肉	1	200			HP回復・大カマキリ、カタツムリ、ゾンビが落とす
大きな骨	1	25			HP回復・スケルトンが落とす
大きなタマゴ	1	30			HP回復・ヘビ、ダック、リザードマンが落とす
ヤキトリ	1	40			HP回復・ハーピィ、ダック、コカトリスが落とす
スキヤキ	1	50		レア2	HP回復
ノームのリンゴ酒	16	500	ギ	薬草	HP、MP小回復
毒消し草	4	80	教	薬草	毒回復
ヘナチョコの実	7	98	教		硬直回復
黄金のリンゴ	14	680	教	薬草	石化回復
ユニコーンの角	10	980	教	レア2	戦闘不能回避
ドワーフの火酒	21	800	ギ	レア2	MP全回復、HP半分・戦闘中は使用不可
毒草	6	60	ギ	道具	毒付加
毒りんご	12	170	ギ	闇系	毒付加
金色の酒	1	105	ギ		毒付加
金色の染料	11	1,100	ギ		毒付加
金色のキノコ	21	2,100	ギ		毒付加
くさった食べ物	1	10		素材	毒付加・"くさっちゃえ"で食べ物が変化
しびれ草	2	70	ギ	道具	毒付加
とけない知恵の輪	20	2,000	ギ		混乱付加
ほれ薬	1	3,000			魅了付加・「媚薬」のシナリオの最後でスカピンに渡すと入手できる
眠りの糸ぐるま	1	78	ギ	道具	敵全員に睡眠付加
タコのスミ	3	290		道具	敵全員に暗闇付加
魔法の鏡	6	540	ギ	道具	敵全員に混乱付加
メドゥーサの首	14	1,280	ギ	道具	敵全員に石化付加
安物の香水	14	320	商	女子	敵全員に魅了付加
なやましの香水	19	680	商	女子	敵全員に魅了付加
女王様の香水	24	940	商	女子	敵全員に魅了付加
びっくり箱	8	780	商		敵全員に硬直付加
マンドラゴラ	20	2,480		道具	敵味方全員にダメージ+硬直付加
ブタの貯金箱	7	690		日用品	所持金が増える+敵全員に魅了付加
きれいな石	1	300			ダメージを与える
きれいな貝がら	6	140	商		ダメージを与える
金色の羽根	1	2,000			「ほうき」のシナリオで入手できる・ダメージを与える
よごれた羽根	1	800			「ほうき」のシナリオで入手できる・ダメージを与える
雪のカケラ	20	300		道具	敵全員に「冷」属性の大ダメージ
聖水	3	300	教	光系	敵味方全員「光」属性に弱くなる
魔物の血	3	300	ギ	闇系	敵味方全員「闇」属性に弱くなる
塩のつぼ	4	90	商		敵味方全員「冷」属性に弱くなる
水バケツ	5	90	商		敵味方全員「雷」属性に弱くなる
油つぼ	8	90	商		敵味方全員「熱」属性に弱くなる
バナナの皮	1	15	ギ	道具	敵全員の命中、回避を8下げる
とりもち	2	210			敵全員の命中、回避を12下げる
ミイラの包帯	6	660	ギ	道具	敵全員の命中、回避を16下げる
虫の笛	3	450		日用品	敵全員に「夢」属性の小ダメージ・消費MP5
鳥笛	13	1,950		レア2	敵全員に「夢」属性の中ダメージ・消費MP15
金のまり	23	3,450	カ		敵全員に「夢」属性の大ダメージ・消費MP25
手回しオルガン	14	1,400		薬草	味方全員のHP小回復・消費MP9
風のリュート	18	1,800		薬草	味方全員のHP中回復・消費MP18
銀のたてごと	23	2,300		薬草	味方全員のHP大回復・消費MP27
賢者の石	1	2,480		レア1	戦闘不能以外の状態を全回復・消費MP21
カエルまんじゅう	8	980	カ	レア1	ダンジョンから脱出する

非使用アイテム

自分で使うことができない、イベントアイテムなどがこれにあたる。お店で買うより、ダンジョン内で入手することが多い。

名前	LV	定価	店	プロップ	備考
きれいな花	1	115	教		
あやしい花	2	215	ギ		
魔女の人形	12	1,490	商	女子	
のろいの人形	17	1,680	ギ		
かわいい人形	9	990	商		
猫のぬいぐるみ	18	1,790	商	女子	
やさしい知恵の輪	1	100			「クモの巣」のシナリオで入手できる
ヒキガエルの瓶	1	840	カ		「ひきがえる」のシナリオで入手できる
蒸留装置	1	2,480			「媚薬」のシナリオでのみ、ギルドで買える
とても小さな鍋	1	1,480			「大鍋」のシナリオ時に、ダンジョン4Fで入手できる
すごく巨大な鍋	1	1,480			「大鍋」のシナリオで入手できる
変化の鍋	1	2,500			「魔法の杖」で変化
割れた鍋	1	30			「大鍋」のシナリオ時に、騎士団グループに話しかける(仲が良い状態で)
鳥カゴ	11	170			「ほうき」のシナリオで入手できる
金色の小鳥のカゴ	1	1,700			「ほうき」のシナリオで入手できる
汚れた小鳥のカゴ	1	50			「ほうき」のシナリオで入手できる
またたび	1	750			「猫」のシナリオ時に「裏路地」へ行く
キャンディのビン	10	280	商		
ドラゴンのタマゴ	1	3,550			リザードマン、サラマンダー、ドラゴンが落とす
ゆかいな本	12	360		レア1	
ありがたい本	13	550		レア1	研究所に持っていけば1,650Gで売れる
むずかしい本	14	1,000		レア1	研究所に持っていけば3,000Gで売れる
あぶない本	15	1,500		レア1	
やらしい本	16	198		レア1	研究所に持っていけば990Gで売れる
よごれた本	17	498		レア1	研究所に持っていけば1,494Gで売れる
やぶれた古文書	18	1,800		レア2	研究所に持っていけば5,400Gで売れる
すすけた古文書	19	1,900		レア1	研究所に持っていけば5,700Gで売れる
虫くいの古文書	20	2,000		レア1	研究所に持っていけば6,000Gで売れる
まぼろしの古文書	21	2,100		レア1	研究所に持っていけば6,300Gで売れる
さびたカギ	1	28			「クモの巣」のシナリオで入手できる
ドクロのカギ	1	350			「クモの巣」のシナリオで入手できる
運命のカギ	1	700			「クモの巣」のシナリオで入手できる
きたない箱	1	50			「クモの巣」のシナリオで入手できる
黒い箱	11	1,100			「クモの巣」のシナリオで入手できる
リボンつきの箱	10	980			「クモの巣」のシナリオで入手できる
おもちゃの箱	9	840	商		
ありがちな宝箱	6	620	ギ		
やすっぽい宝箱	5	498	ギ		
それらしい宝箱	7	700	ギ		
石のカタマリ	1	10		素材	
鉄のカタマリ	1	100		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
銀のカタマリ	1	1,500		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
黄金のカタマリ	1	2,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ミスリルの原石	1	3,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ウロコのかわ	1	860		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ドラゴンのウロコ	1	4,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
大きな看板	1	1,980		レア2	目玉商品にすると客の入りがよくなる
まねき猫	1	1,980		女子	目玉商品にすると客の入りがよくなる・「猫」のシナリオ時に「裏路地」へ
牛のふん	1	20			
ネズミの死がい	1	10			コボルト、ゴブリン、雪オオカミが落とす
モンスターの死体	1	20			戦士、スライム、巨大グモ、戦乙女、地虫が落とす
冒険者の死体	1	10			スライム、ゾンビ、洞窟熊、巨大グモなどが落とす
こわれたガラクタ	1	10			"こわしちゃえ"で装備品が変化
カビくさいゴミ	1	10		素材	
魚のホネ	1	20		素材	
魔珠	99	10			???





まんが／北海道　哲-PAYさん

ポポロローグ

●発売日／98年11月26日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応)

ピエトロ手帳完成をめざすためのポイントを紹介

ピエトロ手帳完成をめざしている人へ、ついつい見落としがちな情報をお届けしよう。特に夢幻フィールド帳は、下にまとめた情報を確認して100%を目指そう。ちなみに一度でもクリアしてしまうと、魔法の地図・スタビンカード・夢幻フィールド帳が消えてしまうので、なくなる前のデータで手帳コンプリートをめざそう。

封印の扉を開ける条件

扉のメッセージ	条件	場所
石を求める者だけに侵入を許可する	トンクウの鍛冶屋の弟子ハンスがのれん分けをして失われた町に店を出していれば開く(※A)	
男忍者同伴者以外の侵入を禁ず	パーティにムサシがいれば開く	長寿の大木
オンボロボロの拡張機能あり	ロボットの腕、胴体、足を入手してトンクウで組み立てていれば開く(※B)	石畳の迷宮
過去を夢見し者のみ通行可	失われた町のベッドで4つの夢の珠をセットし、ムーンスターへ行っていれば開く	
恐怖に打ち勝った者のみ通行可	幽霊城で四天王の1人デイモスを倒していれば開く	ポポロ草原
結界を破る力を持つ者のみ通行可	タキネン村で鏡のかけらから作ったペンダントをナルシアが届けてくれていれば開く	天空城
この先にガラクタのメカあり	トンクウでロボットを組み立てようとしているおじさんに会っていれば開く	
スタビンカードを持たぬ者侵入禁止	トンクウのスタビン屋でスタビンカードをもらっていれば開く	
怠惰を打ち破りし者のみ通行可	天空城で四天王の1人アルゴスを倒していれば開く	天空城
天空の王子同伴者以外の侵入を禁ず	パーティにポリスがいれば開く	長寿の大木
伝説の武具を求めるものを待つ	トンクウの鍛冶屋が営業を再開していれば開く	
盗賊同伴者以外の侵入を禁ず	パーティにラウラがいれば開く	長寿の大木
時が経てば自然に開きそうだ…(あやかしの洞窟のもの)	ピラミッドでファラオの水を入手し、コロナックに緑をよみがえらせていれば開く	あやかしの洞窟
時が経てば自然に開きそうだ…(海底大回廊のもの)	ガバスでラウラ(女スリ)と出会っていれば開く	海底大回廊
時が経てば自然に開きそうだ…(大氷穴のもの)	死者の回廊で修行中のムサシと出会っていれば開く(※C)	大氷穴
時が経てば自然に開きそうだ…(天空城のもの)	天空城で四天王の1人アルゴスに出会っていれば開く	天空城
憎しみにまみえし者のみ通行可	砂漠～ピラミッドの道案内をしてくれるソシムおじいさんの正体を見破っていれば開く	ピラミッド
ピラミッド宝物殿	ピラミッドでファラオの水を入手していれば開く	ピラミッド
報われない愛に救いの手を!	トンクウでライアンとメグの2人が結ばれていれば開く	ポポロ草原
欲望を打ち倒した者のみ通行可	黄金と死の迷宮で四天王の1人オレクシスを倒していれば開く	
ロボット同伴者以外侵入を禁じまフ	パーティにゼノンがいれば開く	ガミガミダンジョン
災いの根源を突き止めし者を待つ	四天王を全員倒していれば開く	

※B：ロボットの部品は、足＝灼熱洞穴B2F、胴体＝海底大回廊B5F、腕＝黄金と死の迷宮B4Fで、それぞれ入手できる。※C：修行中のムサシとは死者の回廊、大氷穴、灼熱洞穴、石畳の迷宮の計4回出会うことになるが、いずれもパーティにユキがいると会うことができない。

(※A)のれん分け成功までの流れ

下が伝説の武具を鍛えることができる鍛冶屋の営業開始～2号店開店までの流れだ。伝説の武具はそれぞれ+20まで鍛えることが可能になるぞ。

1 ハンスの旅立ち
トンクウの鍛冶屋を最初に訪れたときに、弟子のハンスが鉱石採取に旅立つ。

2 「とりかご」をハンスに届ける
見事鉱石を手に入れたはいいが、方向音痴のためにガバスで迷っているハンスに、親方から預かった「とりかご」を届ける。「とりかご」は、コロナックに緑をよみがえらせてから親方に会えばもらえる。

3 鍛冶屋が営業を再開
ハンスが採取してきた鉱石によって、トンクウの鍛冶屋が営業を再開する。

4 ハンスののれん分け
営業を再開したトンクウの鍛冶屋を5回利用すると、ハンスがのれん分けして、失われた町に出店しようとしているという話を聞くことができる。

5 開店準備でトラブル発生
失われた町で開店準備中のハンスと話すと、鍛冶屋の命とも言うべきハンマーを壊してしまって困っているという話を聞くことができる。

6 「かじやのハンマー」をハンスに届ける
トンクウの鍛冶屋でハンスが困っている話をすると、親方が「かじやのハンマー」を渡してくれる。失われた町でそれをハンスに届けると、無事にのれん分けが成功し、ハンスの鍛冶屋が開店する。

ハンスがのれん分けに成功して開業していれば、伝説の武具をそれぞれ+20まで鍛えることができる。伝説の武具の入手場所は、それぞれ以下の通り。「でんせつのおの」＝ガミガミダンジョン1F、「でんせつのけん」＝あやかしの洞窟1F、「でんせつのたて」＝長寿の大木B1F、「でんせつのハンマー」＝カラカラ草原1F、「でんせつのやり」＝ピラミッド3F、「でんせつのゆみ」＝ポポロ草原B4F、「でんせつのよろい」＝幽霊城B1F

●傭兵銀行でレアアイテムをゲット

実は、傭兵銀行で預金残高が特定の金額になったときにだけもらえるレアアイテムがあるぞ。左の表を参考に預金を調整してみよう。

傭兵銀行の定額アイテム

金額	アイテム
77,000	リターン（魔法書）
222,000	アイスメイル（鎧）
333,000	グラディウス+9（剣）
444,000	ソードオブマジック（剣）

●旅のお供にイムジーを!!

旅のお供をしてくれる住人の中で、オススメなのがイムジーだ。特殊能力の「アイテムはんばい」で、いつでもアイテムが買え、アイテム鑑定も可能になるのだ。

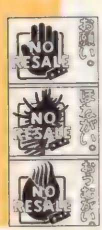
イムジーの特殊技能

習得レベル	特殊技能
1	アイテムかんてい
1	アイテムしたどり
28	アイテムはんばい
39	アイテムはんばい
50	アイテムはんばい

イムジーの取扱商品一覧

分類	商品名	価格	レベル
薬	ありがたいみず	400	28·39·50
薬	いやしのかじつ	50	28·39·50
薬	すくいのあめ	150	28·39·50
薬	りゅうのなみだ	1,500	28·39·50
魔法書	アイシングブルー	400	28
魔法書	アタックレイズ	1,800	50
魔法書	イオン	2,000	39
魔法書	ウインドシュート	400	28
魔法書	エンジェルアーク	2,000	39
魔法書	スノーマン	2,000	39
魔法書	セイントショック	400	28
魔法書	ダウンアタック	1,300	50
魔法書	ダウンディフェンス	1,300	50
魔法書	ディフェンスレイズ	1,800	50
魔法書	トルネード	2,000	39
魔法書	ヒールウォーター	500	39·50
魔法書	ヒールレイン	1,000	50
魔法書	ファイヤーボール	400	28
魔法書	フォーリンロック	400	28
魔法書	メテオボム	2,000	39
魔法書	ライトニング	400	28
アクセサリー	きせきのバッチ	15,000	50
アクセサリー	てんしのおまもり	20,000	50





まんが／三重県　田中将司さん

レガイア伝説

●発売日／98年10月29日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

全アーツから<獣(セル)>データまで隠し要素をピックアップ

ここでは、隠しアーツコマンドを含めたアーツコマンドの紹介を始めとして、召喚可能な<獣>や隠しアイテムなど、さまざまなお得情報を紹介!! 普通のプレイでは見つけにくいものばかりなので、しっかりチェックして冒険に役立てよう。プレイ中の人はもちろん、すでにクリアした人もこれを見逃す手はないぞ！

アーツ

ここではすべてのコマンドを公開。今までは数種類しか使いこなしていなかったという人も、これらのコマンドをすべてマスターすれば、強敵との戦闘が飛躍的に楽になるはずだ。そして、絶大なる威力を誇る、特殊攻撃“スーパーアーツ”と“ミラクルアーツ”もまとめて紹介しよう。

ヴァン

技名	コマンド
ヴァンサマー	↑↓↑
ヴァンタックル	↓→↑
ヴァンエルボー	←→←
ヴァンスラッシュ	↑↓←
ヴァンパワーブロウ	←←↓
ヴァンハリケーン	↑↑↓↓
ヴァンクロスキック	↓↓↓↑
ヴァンサイクロン	↓↑↑↑
ヴァンスピンコンボ	↑↓→←
ヴァンWアッパー	←→↑←
ヴァンPKコンボ	↓↑↑←

ノア

技名	コマンド
りざーどている	↑↓↑
びーすとふぁんぐ	↑↓↓
そにっくじゃべりん	→↓→
ういんどすとらいく	→←↓
すわんどらいぶ	↓↑↑↑
どるふぃんれいず	→→←→
ばーどすてっぷ	↓↓↓↑
みらーじゅらんさー	→→↑↑
らぶ・ふぉーゆー	↓↑↓←→
らっしんぐげいる	↑↑←↓→
てんぺすとぶれいく	→→←↑↑↑

ガラ

技名	コマンド
躍膝昇破	↓↑←
岩頭撃	↑↓↓
殻硬撃	←→↓
破首刀刈撃	←↑←
烈空猛掌打	←↑↑
捻裏拳	←→←
昇側連脚蹴	↓↓↑↑
空翔硬降撃	↑←↓↓
螺旋双拳打	←↑→↓←
落撃連牙弾	↑←↓→←
舞崩天昇破	←←→↑←

使える連続技“スーパーアーツ”

ここで紹介するスーパーアーツは、法則を応用し、3種類のコマンドを入力すると使える特殊なアーツだ。

キャラ	技名	コマンド
ヴァン	パワースラッシュ	↓→↑↓↑↓←
ヴァン	ファイアータックル	←→←←↓→↑
ノア	らぶらぶふぉーゆー	→→↑↑↓↑↓←→
ノア	すうぱあじゃべりん	↑↑←↓→↓→
ガラ	天翔硬降撃	↓↑←↑↑←↓↓
ガラ	破頭猛掌打	←→↓↑←↑↑

究極の必殺技“ミラクルアーツ”

究極のコマンド技、ミラクルアーツ。ここではそのコマンドを公開しよう。1つ1つがかなり長いコマンドになっているが、もちろん威力は強力なものばかりだ。

キャラ	技名	コマンド
ヴァン	ヴァンスペシャル	→↓←↑←↑→↓←
ノア	ノアすぺしゃる	←↑→↓↑←↑↓→
ガラ	ガラ超連技	→→↓↑↓↑↓←←

<獣（セル）>

<獣>の中には、聖護符というアクセサリーを装備することで召喚できる特殊なものもいる。ここではいくつか存在する隠し<獣>のうち3体の獲得方法を詳しく説明していくぞ。また、後半の特殊イベントをこなすとヴァンたちが身に付けている<聖獣>の3体を召喚することも可能なるぞ。



<聖地獣>パルマ

マッスルパラダイスでコインを10万枚以上稼いで、「地の聖獣卵」を獲得し、ジェレミのザランに「地の聖護符」にしてもらうと使えるぞ。

召喚技：メテオクラスター

星雲を使って小型のブラックホールを発生させ、ビックバンで敵全体を攻撃。

<聖光獣>ホルン

ブブゴルドの村で、カーラとグランタスが仲直りするイベント後に「光の聖獣卵」を入手。これをザランに「光の聖護符」にしてもらえばOK。

召喚技：マーシフルリザレクション

すべての闇を消し去る聖なる光が包み込んで体力を大幅に回復させる。

<聖水獣>ミュール

ブブゴルドの村の東にある釣り場でポイントを20,000以上貯めると「水の聖獣卵」が出現。これをザランに「水の聖護符」にしてもらおう。

召喚技：ディープシーアバランチ

敵全員を深海の世界に引き込んで、激しい海流で攻撃する最高クラスの召喚技。

<聖火獣>メータ

甲冑と剣を彷彿とさせる姿の<聖獣>。岩をも溶かす業火の刃剣で敵全体を攻撃する。

召喚技：エッジ・オブ・インフェルノ

<聖風獣>テルマ

美しい姿を持つ<聖獣>。両腕から放たれる巨大な竜巻で、敵を高く舞い上がらせ、自ら突進する。

召喚技：エンプレスツイスター

<聖地獣>オズマ

防護壁のような表皮を持つ。雷雲を呼び起こし、敵全体に強力な雷のダメージを与える。

召喚技：ジャッジメントボルテージ



まんが／兵庫県　山田豪さん

レアアイテム

ここでは、発見しにくい2種類のアクセサリーを紹介。2つとも世界中で1つしかない超レアアイテムだ。

[illegible]

コマンドを2回連続で実行可能になるアクセサリー。ウィドナ東の釣り場で50,000ポイント以上貯めるか、マッスルパラダイスの武闘会(マスターコース)で優勝する。

[illegible]

操作は不能になるが修得ずみのアーツを一定の確率で0～15回連続で繰り出す。入手方法はソーンのキャンプへ行くイベント後、ディーネ山の頂上でラピスを倒す。

＊アーツは、「ABCD」と「CDEF」の2つのコマンドを「ABCDEF」と入力すれば、2種類のアーツを繰り出すことができる法則を持つ。

新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA（ブレイブサーガ）

●発売日／98年12月17日●価格／¥6,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

勇者の基本戦術と全勇者のデータを紹介

ストーリー重視のこのゲーム、今回は、ストーリーを進めて行くうえでの、有効な戦い方のコツや味方ユニットの詳細データを紹介しよう。これを活用してもらえれば戦術面で悩む局面は、あまりないだろう。

知っておきたい勇者の基礎知識

ここでは基本戦術を指南、有利に戦うポイントを紹介。ちなみに味方がやられると親密度が下がり、クリティカル率に影響するので注意してほしい。

①武器の改造に資金を注ぐべし

CP（資金）を使いアイテム開発や武器改造が可能。アイテムは、回復系のものを補充する程度にし、武器改造に使う方が効果的だ。ユニットの強さは装備武器に左右される。

②敵に合わせて己の力を変化させよ

味方は、本部でのトレーニングで鍛えることが可能、レベル調整に利用しよう。また、バーンはBPを攻撃・防御・命中に振り分けられるので、シナリオ別に変更しよう。

③応戦コマンドに細心の注意を払え！

応戦は、敵に攻撃された際の行動を設定しておくコマンド。ボス戦以外では、射程を持っている武器の最大射程にして、常に反撃できる状態にしておいたほうがいいぞ。

基礎を理解したうえで実力を有効に使え！

ステージによっては、出撃可能なキャラ数が決まっているものもあるので、下の表にある各キャラの能力を参考にし、全体のバランスを考えて、勇者の選択をしていこう。

①特殊能力

飛行能力は、地形による影響を受けない能力で、地形によってはこの能力がないと移動不可のものもあるぞ。回復は、EPを消費して仲間のHPを回復する能力だ。

②移動距離・待ち時間

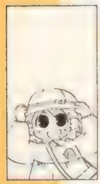
この要素は、レベルアップに関係ないので、しっかりチェックしておこう。待ち時間は、1回行動したあとで次に行動可能になるまでの数値で、小さいほど早く行動できる。

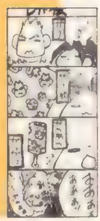
③強い属性・弱い属性

各キャラは、それぞれ攻撃の種類に対応した、耐性を持っている。反撃が強力なボスなどは、この属性を理解したうえで戦闘させるようにすると、優位に進められるぞ。

作品	キャラクター名	移動距離	待ち時間	特殊能力	属性（強い）	属性（弱い）
バーンガーン	バーン	3	204			
	バーンガーン	4	199		対人	
	スペリオン	5	205	飛行	精神	
	マッハスペリオン	5	200	飛行	対人・精神	
エクスカイザー	グレートバーンガーン	4	215	飛行	対人・精神	
	キングエクスカイザー	3	225		ビーム	
	ドラゴンカイザー	4	179		ビーム	
	グレートエクスカイザー	4	226		ビーム	
	ゴッドマックス	3	206		ビーム	
	ウルトラレイカー	4	223		ビーム	
ファイバード	武装ファイバード	3	181		熱	冷気
	ジェット合体グランバード	4	173	飛行	熱	冷気
	グレートファイバード	3	195	飛行	熱	冷気
	ガーディオン	4	228	回復		
	スーパーガーディオン	4	216	飛行、回復	打撃	
	サンダーバロン	4	205		電撃	
ダ・ガーン	ダ・ガーンX	3	220			
	ガ・オーン	4	224			
	グレートダ・ガーンGX	4	215	飛行		
	ペガサスセイバー	5	195	飛行		
	ランドバイソン	3	229			
	セブンチェンジャー	4	214	飛行		精神
マイトガイン	マイトガイン	4	226			対人
	マイトカイザー	4	207	飛行		対人
	グレートマイトガイン	4	220	飛行		対人
	バトルボンバー	4	229		対人、精神	電撃
	ガードダイバー	3	199	回復	対人、精神	電撃
	轟龍	5	215	飛行	打撃	対人
	飛龍	4	219	飛行		対人
	ブラックマイトガイン	3	226		対人	電撃
ジェイデッカー	デッカード	4	210		対人	電撃
	ジェイデッカー	4	215	飛行	対人	電撃
	デューク	4	210	回復	対人	電撃
	デュークファイヤー	4	216	回復	対人	電撃
	ファイヤージェイデッカー	4	217	飛行	対人	電撃
	マクレーン	3	230		対人	電撃
	パワージョー	4	215		対人	電撃
	ダンプソン	3	236		対人	電撃

作品	キャラクター名	移動距離	待ち時間	特殊能力	属性（強い）	属性（弱い）
ジェイデッカー	ドリルボーイ	4	223		対人	電撃
	スーパービルドタイガー	3	229	飛行	対人	電撃
	シャドウ丸	7	118		対人	電撃
	ガンマックス	4	168		対人	電撃
	カゲロウ	7	120		対人	電撃
ゴルドラン	ゴルドラン	4	214			
	スカイゴルドラン	4	181	飛行		
	レオンカイザー	4	200			
	グレートゴルドラン	4	189	飛行		
	ゴッドシルバリオン	4	213	飛行		
	アドベンジャー	3	234			刃、熱
	キャプテンシャーク	4	196		冷気	熱
	ウサリンMkⅡ	3	232	飛行		対人
ダグオン	ダグファイヤー	4	199		熱	対人
	ファイヤーダグオン	4	211	飛行	熱	
	パワーダグオン	3	230		打撃、刃、熱	
	スーパーファイヤーダグオン	4	228	飛行	熱	
	ダグターボ	4	197			対人
	ダグアーマー	4	208		打撃	対人
	ダグウイング	4	189	飛行	冷気	対人
	ダグドリル	4	224		打撃	対人
	スーパーライナーダグオン	4	215			対人
	ダグシャドー	7	145		冷気、精神	対人
	シャドーダグオン	6	160		冷気、精神	
	ダグサンダー	4	177		電撃	
	サンダーダグオン	4	186		電撃	
	宇宙剣士ライアン	3	191			ビーム
	ガンキッド	4	203			
リアル系	ダグラム	4	125			
	クラブガンナー	3	187			
	スコープドッグ	4	205			
	ブルーティッシュドッグ	4	209			
	ガリアン	4	198			
	人馬兵プロマキス（瞬兵用）	4	217			刃
	人馬兵プロマキス（ヒルムカ用）	4	207			刃
	飛行兵ウインガル	5	214	飛行		刃
	スコープドッグ（瞬兵用）	4	205			





まんが／長野県 井ノ原未緒さん

サーカディア

●発売日／99年1月14日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、AC（DS対応）

共に戦う14人のデータを一挙公開!!

ストーリーに登場する14人のメンバーは、仲間になってくれるだけではなく、さまざまなドラマを見せてくれる主要人物でもあるのだ。今回掲載した詳細データを参考に、仲間にしたいキャラを選んで確実にゲットしていこう。

●主人公（片山弘樹）の超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ルナティックアロー	敵単体を攻撃	5
補助	スペクトラルドーム	味方単体を防御（2ターンの間、敵の攻撃を無効化する）	10
攻撃	グランノヴァ	敵全体を攻撃	28
攻撃	アタラクシア	敵全体を攻撃	60

朝倉優美

超能力

分類	技名	効果	消費PP
補助	エターナルグリーン	味方単体のPPを回復	5
補助	ガーディアン	味方単体に対する敵の攻撃を無効化（2ターン有効）	10
補助	サイレントデザイア	味方全体のPPを回復する	38

イベント

超能力	発生期間	6月18日~22日	時間	15:10~15:30	場所	総合病院
内容	意識を取り戻した優美を見舞う弘樹。優美は改めて、戦う決意をする					
イデア	発生期間	6月25日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	普通科
内容	攻撃の能力がないことを悩む優美が、その心の隙を突かれて憑依される					

桐生院深雪

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ムジヒナホホエミ	敵単体を攻撃	5
補助	アマイマボロシ	敵単体を混乱	10
補助	キケンナササヤキ	敵全体を混乱	28

イベント

超能力	発生期間	6月18日~24日	時間	15:20~15:40	場所	事務局
内容	深雪に会うため事務局へ足を運んだ弘樹は、突然、何者かに攻撃される					
イデア	発生期間	6月28日に強制	時間	11:00~	場所	桐生院家
内容	龍神の生け贄にされた深雪を救うため、弘樹は深雪のイデアに潜入する					

影守聖

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ブリザード	敵全体を攻撃	10
補助	フリーズ	敵単体の動きを封じる	15
攻撃	アブソロリュートゼロ	敵全体を攻撃	32

イベント

超能力	発生期間	6月17日~23日	時間	15:00~15:40	場所	総合病院
内容	聖に会いに病院をたずねた弘樹の前に、謎の少女「真由香」が現れる					
イデア	発生期間	6月29日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	総合病院
内容	真由香の回復に安堵する聖に、タナトスの刺客が襲いかかる!					

大塚守

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	フォトンウェーブ	敵単体を攻撃	5
補助	ブラックボックス	味方全体の防御力をＵＰ	10
補助	インテグラルゾーン	味方単体を防御	18

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:00~15:30	場所	物理学科
内容	実験中の事故がきっかけでナイトメアが出現。弘樹と守が協力して戦う					
イデア	発生期間	6月25日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	物理学科
内容	結晶化の実験を続けるべきか悩む守に、ナイトメアの魔の手が伸びる!					

桐生院綾彦

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	クモノシライト	複数の敵を攻撃	8
補助	キュウランノマイ	敵単体を混乱	10
補助	オウギフウイン	敵全体の最も消費PPの多い技を封じる	22

イベント

超能力	発生期間	6月19日~26日	時間	15:10~15:30	場所	史学科
内容	沙夜香に用事を頼まれて史学科に足を運んだ弘樹に、綾彦が戦いを挑む					
イデア	発生期間	6月29日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	総合病院
内容	総合病院で定期検診を受けていた綾彦がナイトメアに憑依されてしまう					

五十嵐啓介

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ファイアカクテル	敵単体を攻撃	5
補助	バーニングウォール	味方単体の攻撃力をUP	10
攻撃	レッドインフェルノ	敵全体を攻撃	32

イベント

超能力	発生期間	6月17日~19日	時間	15:00~15:40	場所	大学前
内容	特殊カメラの開発を依頼に学園を訪れた啓介に、弘樹は協力を求める					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	校門
内容	悲しい過去を弘樹に語った啓介は、突然襲ってきた敵に戦いを挑むが…					

保坂良太

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	コレデモクラエ	敵単体を攻撃	15
補助	チョットヒトイキ	味方単体のPPを回復	10
攻撃	ワンダーフラッシュ	敵単体を攻撃	20

イベント

超能力	発生期間	6月17日~23日	時間	15:20~15:40	場所	グラウンド
内容	弘樹が優美の命を救ったことを知った良太は、弘樹に勝負を申し込む					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	グラウンド
内容	ナイトメア退治に明け暮れる良太の前に、思わぬ強敵が現れて…					

竜門要

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ソウルストリーム	敵単体を攻撃	5
補助	テイルウインド	味方単体の回避率をUP	8
攻撃	ギガストーム	敵全体を攻撃	32

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:00~15:30	場所	職員棟
内容	生徒指導室で要を見かけた弘樹は、彼が超能力を使うところを目撃する					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	普通科
内容	要の身に危険が迫っていることを知った弘樹は、要の家に急行するが…					

如月美海

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	マーブルポップ	敵単体を攻撃	5
補助	レインボーフロート	味方単体の防御力をUP	8
攻撃	スパイラルカッター	複数の敵を攻撃	18

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:10~15:30	場所	総合病院
内容	病院の中庭で猫のビアンカを捜す美海。弘樹はビアンカ捜しに協力する					
イデア	発生期間	6月26日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	総合病院
内容	美海とトレジャーアイランドへ行く弘樹。楽しい時間を過ごすのだが…					

篠原智美

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	フォルテシモ	敵単体を攻撃	5
補助	ドリーミングソナタ	味方単体のPPを回復	10
補助	ミスティラビンス	味方全体の回復率をUP	15

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:20~15:40	場所	音楽ホール
内容	音楽ホールへ向かった弘樹は、手を押さえてうずくまる智美を見つける					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	音楽ホール
内容	父親に殴られ傷心の智美の前に、ナイトメアが現れる!					

矢沢麻衣

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ブルースマッシュ	敵単体を攻撃	8
補助	マーメイドボイス	味方単体の攻撃力をUP	10
攻撃	タイダルウェイブ	敵全体を攻撃	35

イベント

超能力	発生期間	6月17日~25日	時間	15:20~15:40	場所	購買部
内容	弘樹は購買部で、「うむ」を立ち読みしている麻衣に出会う					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	プール
内容	親友の里香との関係に悩む麻衣は、里香も仲間に加えたいと弘樹に頼む					

杉浦泉

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	バステト	敵単体を攻撃	5
補助	アヌビス	敵もしくは味方単体にかけられた補助効果を解除する	10
攻撃	ホルス	敵全体を攻撃	32

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:10~15:40	場所	繁華街
内容	泉が歌っているライブハウスに足を踏み入れた弘樹の受難					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	繁華街
内容	自分の曲を否定されて落ち込む泉を、弘樹はなんとか励まそうとする					

速水健吾

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ガイアナックル	敵単体を攻撃	5
補助	エナジェティック	味方単体をかばう	14
攻撃	エクスプロード	敵全体を攻撃	34

イベント

超能力	発生期間	6月17日~24日	時間	15:20~15:40	場所	柔道場
内容	健吾に会うため道場を訪れた弘樹は、健吾と師匠の言い争いを目にする					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	柔道場
内容	弘樹たちは、健吾の師匠のイデアにナイトメアが憑依しているとにらむ					

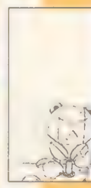
乾沙夜香

超能力

分類	技名	効果	消費PP
攻撃	ロシアンルーレット	敵単体からPPを吸収	8
補助	エゴイスティック	自分のみ敵の攻撃を無効化（2ターン有効）	10
攻撃	プレシャスジュエル	敵全体からPPを吸収	32

イベント

超能力	発生期間	6月17日~25日	時間	15:30~15:40	場所	職員棟
内容	沙夜香の研究室を訪れた弘樹は、倒れている沙夜香を見つける					
イデア	発生期間	6月24日~7月3日	時間	15:00~15:40	場所	職員棟
内容	兄の墓前で戦いの決意を新たにする沙夜香の前に、タナトスの刺客が!					





まんが／東京都　水無月英介さん

LUNATIC DAWN Ⅲ

●発売日／98年12月17日●価格／¥5,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（7ブロック）、AC（DS対応）、PS（9ブロック）

伝説の剣「レーヴァンテイン」誕生と悪魔の王“アンゴルモア”への道

最大の攻撃力を持つ、幻の剣「レーヴァンテイン」と、11個の紋章から誕生する「マスターエンブレム」。これらの合成に必要なアイテムは、ほとんどリングゲートダンジョンの下1ケタが「9」の階（19階、29階など）で手に入れることができるぞ。『ルナドン』最強の剣を持って、最強の敵アンゴルモアを倒しに出かけよう。

レーヴァンテインへの道

→ **星の結晶**：リングゲートダンジョンの中で「星の記憶」「星の涙」「星の吐息」という、3種類の星アイテムを入手すると「星の結晶」が生まれる。

→ **炎の結晶**：「炎の力」と「炎の心」という、2つの炎アイテムをリングゲートダンジョンで入手すると「炎の結晶」というアイテムになる。

→ **レーヴァンテイン**：リングゲートダンジョンの中で「星の記憶」「星の涙」「星の吐息」という、3種類の星アイテムを入手すると「星の結晶」が生まれる。

→ **最強の剣レーヴァンテイン誕生！**

アンゴルモアへの道

→ **魔法の紋章**：「秩序の紋章」「混沌の紋章」「光の紋章」「闇の紋章」という、4神の紋章をすべて集めると「魔法の紋章」に変化するのだ。

→ **精霊の紋章**：「火の紋章」「風の紋章」「水の紋章」「地の紋章」という、4つの精霊を司る紋章を手に入れると「精霊の紋章」となる。

→ **マスターエンブレム**：「魔法の紋章」「精霊の紋章」と「機械の紋章」の3つの紋章を合成し「マスターエンブレム」を作り、これをリングゲートに置く。

→ **アンゴルモアの待つ悪魔の世界へ**

お店では買えない全武器&防具リストだ！！

表の見方　種別…アイテムの種類。名称…アイテムの名称。攻撃、魔法、防御、敏捷…各スキル。信仰…付加されている信仰系属性。信変…付加されている信仰系属性の変更の可否。精霊…付加されている精霊系属性。精変…付加されている精霊系属性の変更の可否。魔法…魔法が付加されている。魔変…付加されている魔法の変更の可否。

武器

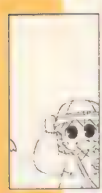
種別	名称	攻撃	魔法	防御	敏捷	信仰	信変	精霊	精変	魔法	魔変
短剣	スクラマサクス	45	0	0	0	無	○		○	無	○
短剣	カービング・ナイフ	50	0	0	20	無	○		○	無	○
短剣	グラディウス	70	50	0	100	無	○	水	○	無	○
短剣	クリスタル・ナイフ	80	0	0	50	無	○		○	無	○
短剣	スローティア	100	30	0	80	無	○	地火	○	無	○
長剣	マサムネ・ブレード	90	50	0	100	混沌	○		○	無	○
長剣	ルーン・ブレード	100	0	20	0	秩序	○		○	無	○
長剣	エネルギー・ソード	150	0	0	-20	光	○		○	無	○
長剣	エクスカリバー	200	80	0	80	無	○	地水火風	×	無	○
長剣	レーヴァンテイン	300	100	20	100	混沌	○	地水火風	×	14	○
片手斧	サブヴァーシブ	100	0	0	-40	無				無	
片手斧	デス・アックス	10	0	0	-60	無	○			無	
片手斧	イクシサイズ	150	-50	0	50	無	○			無	
片手斧	ルーン・アックス	200	80	20	-10	秩序	○			無	
片手斧	ミョルニール	250	80	32	0	混沌		地水火風	×	16	
両手斧	グレート・アックス	140	0	0	-200	無				無	
両手斧	ヘビー・アックス	150	0	0	-250	無				無	
両手斧	シー・アックス	200	0	0	-150	無		水		無	
両手斧	マジック・アックス	250	100	0	-150	秩序		風		3	
両手斧	グランド・アックス	300	0	-5	-150	混沌	○	地	×	18	○
両手斧	スマッシャー	350	0	-10	-100	無	○	地水火風	×	無	○
杖	大理石の杖	45	100	0	0	無	○	地火	○	無	○
杖	マジック・ワンド	10	150	5	0	無				無	
杖	ゴールド・サン	20	240	12	0	光	○	風	○	27	○
杖	シャイニング・スター	40	220	0	0	無	○		○	無	
杖	クレセント・ムーン	20	280	10	0	闇	○	水	○	45	○
杖	ユグドラシル・ロッド	80	300	16	0	無		地水火風	×	無	
弓	疾風の弓	10	0	0	80	無	○		○	無	○
弓	風の弓	15	30	0	0	無	○	風	×	無	○
弓	エルブン・ボウ	25	20	0	100	光		風		29	
弓	炎の弓	30	20	0	40	無	○	火	×	無	○
弓	天使の弓	40	40	10	100	光	○	水風	○	無	○
弓	アルテミスの弓	50	50	16	120	闇	○	地水火風	×	無	
長刀	ギザルム	100	0	8	50	無	○		○	無	○
長刀	パルチザン	120	0	0	50	無	○		○	無	○
長刀	デス・サイズ	150	0	5	80	混沌	○	風	○	無	○
長刀	ロンギヌス	180	80	0	80	闇	○	火	○	無	○
長刀	グングニル	220	0	8	100	無	○	地風		無	
ボウガン	リピーター	35	0	0	20	無	○			無	
銃	零八九式ライフル	100	-200	-10	89	機械	×		×	無	×
銃	ペネトレイト	50	0	0	50	無	○			無	
銃	レーザー・ブラスター	150	-200	-10	80	機械	×		×	無	×
銃	マジック・ブラスター	0	240	0	80	秩序	○	地水火風	×	0	
ナックル	ベア・ナックル	50	0	0	-20	無	○			無	
ナックル	炎のグローブ	60	50	0	10	秩序	×	火	×	無	
ナックル	ドラゴン・ハング	80	0	0	20	無	○			無	
ナックル	闇のグローブ	100	0	0	0	闇	×	水		無	
ナックル	エネルギー・ナックル	140	0	0	40	光	○			無	
ナックル	G・ナックル	150	0	0	50	無	○	地水火風	×	無	
投射	ブーメラン改	40	0	0	0	無	×			無	×
投射	炸裂ダーツ	80	-200	-10	0	機械	×		×	無	×
投射	S-BMY	90	-200	-10	0	機械	×		×	無	×
投射	チャクラム	60	0	0	50	光	×			無	×
投射	エネルギー・ジュエル	30	0	0	0	秩序	×			無	×

防具

種別	名称	攻撃	魔法	防御	敏捷	信仰	信変	精霊	精変	魔法	魔変
鎧	炎の鎧	0	50	65	-50	無	○	火	×	無	×
鎧	水の鎧	0	50	65	-50	無	○	水	×	無	×
鎧	猫目鎧	0	20	65	-20	闇				無	×
鎧	ヒールアーマー	0	25	65	-50	光	○	地	○	無	×
鎧	エア ーアーマー	0	0	40	100	無		風		無	×
鎧	零八九式シェル	0	-200	-110	-110	機械	×		×	無	×
鎧	月狂の鎧	0	60	72	-60	闇	○	火	○	無	×
鎧	グレイスピング	0	0	80	-80	無	○		○	無	×
鎧	武者鎧	20	-50	88	-135	無	○	火	○	無	×
鎧	ベヒモス・シェル	0	0	80	-90	無	○	地	○	無	×
鎧	プリベントレイド	0	-40	80	-80	無	○		○	無	×
鎧	プレートアーマー	0	-50	100	-100	無	○		○	無	×
鎧	ブースト・マジック	0	100	64	-100	無	○		○	無	×
鎧	クリスタルアーマー	0	45	72	-80	無	○		○	無	×
鎧	ブースト・パワー	50	0	56	-100	無	○		○	無	×
鎧	マジックアーマー	0	50	60	-80	無	○		○	無	×
鎧	ケイオス・シェル	-50	100	26	-40	混沌	×		○	無	×
鎧	エターナルパワー	50	100	120	-80	秩序	○	地火	○	無	×
ローブ	力のローブ	25	0	20	0	無	○	火	○	無	×
ローブ	[illegible]のローブ	0	50	20	0	無	○	水	○	無	×
ローブ	エルブン・ローブ	0	50	22	50	無	○	風	○	無	×
ローブ	ハーミット・ローブ	0	50	24	-40	秩序	○		○	無	×
ローブ	零八九式ローブ	0	-200	60	-70	機械	×		×	無	×
ローブ	エンジェル・ガード	0	0	26	0	秩序	○		○	無	×
ローブ	月狂の衣	0	50	28	-40	闇	○		○	無	×
ローブ	マジック・ローブ	0	60	30	-20	混沌				無	×
ローブ	精霊の法衣	0	0	0	-50	無	○	地水火風	×	無	×
ローブ	炎の法衣	0	40	34	-35	無	○	火	×	無	×
ローブ	水の法衣	0	40	34	-35	無	○	水	×	無	×
ローブ	風の法衣	0	40	34	-35	無	○	風	×	無	×
ローブ	地の法衣	0	40	34	-35	無	○	地	×	無	×
ローブ	光のローブ	0	50	32	10	光	×	地	○	無	×
ローブ	闇のローブ	0	50	32	10	闇	×	風	○	無	×
ローブ	星屑のローブ	0	0	58	0	無	○		○	無	×
ローブ	ローブ・オブ・ロード	0	60	36	15	秩序	○		○	無	×
ローブ	プラネット・ガード	0	80	40	30	無	○	地水火風	×	無	×
ローブ	グロリアス・ローブ	0	80	40	30	無	○	地水火風	×	無	×
盾	クリスタル・シールド	0	-10	28	-35	無	○	地	○	無	×
盾	零八九式シールド	0	-200	50	-50	機械	×		×	無	×
盾	ゲイン・パワー	25	0	16	0	無	○		○	無	×
盾	リフレクト・シールド	0	100	0	0	闇	○	水	○	無	×
盾	零八九式シールド改	0	-200	50	-30	機械	×		×	無	×
盾	マジック・シールド	0	80	24	-25	混沌	○		○	無	×
盾	イージス・シールド	0	80	30	-10	秩序		風	○	無	×
盾	レーザー・シールド	0	-200	60	-50	機械	×		×	無	×
盾	スピリット・フォース	0	40	64	-10	無	○	地水火風	×	無	×
盾	アブソリュートガード	0	50	62	0	光	○	地風	○	無	×

レアアイテム発見！

- 「ユグドラシル・ロッド」…「ユグドラシルの枝」と「ユグドラシルの葉」を合成すると出来る。
- 「エルブン・ボウ」…「エルブン・ボウの種」を使用すると「エルブン・ボウ」に生まれ変わる。





まんが／栃木県　ぐなぐなさん

みつめてナイトR 大冒険編

●発売日／98年11月26日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ
●ジャンル／RPG●対応周辺機器／MC（2ブロック）

地域別デート発生条件を一気に公開！

地域ごとにデート発生条件が決まっているので逃さないようにしよう。なお、静止画イベントは、女の子によって微妙に条件が違う場合もあるので注意。

No.	地域	条件
1	パルメ村	ヴァンパイアを退治し、民家の鍵を入手 ～ フローレに向かう静止画を見る
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ
2	フローレ	フローレの街に初めて入る ～ ミッドモネーでメンタルキューブを入手
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ
3	ミッドモネー	ミッドモネーでメンタルキューブを入手 ～ カレニア環礁行きの船をフローレでチャーターする
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー
4	カレニア環礁	カレニア環礁行きの船をフローレでチャーターする ～ カレニア環礁で火山が噴火する
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・レズリー・リンダ
5	オルカディア	オルカディア城王の間で赤い光線のイベント ～ カレニア環礁を再訪orドリフの森でグリフォンに襲われる
	イベント発生キャラ	ソフィア・ライズ・レズリー・リンダ
6	ドリフの森	森の主の大鳥が利用できる ～ ケープリバーで船をもらう
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー
7	ケープリバー	東の大陸に渡ることができる船を入手 ～ テイクバードでラクダを買う
	イベント発生キャラ	ソフィア・ライズ・レズリー・リンダ
8	テイクバード	巨神像の鍵をもらう ～ 巨神像でレプラタ川を渡る
	イベント発生キャラ	ハンナ・リンダ
9	アンダビ	巨神像でレプラタ川を渡る ～ ダイの街を解放する
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・レズリー
10	ダイ	ダイの街を解放する ～ オルカディアに到着
	イベント発生キャラ	ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ

静止画イベント

①パルメ村－リンダと博物館
条件●リンダとパルメ村でデート。
●博物館での選択肢で「まだ見る」を選ぶ。

③ミッドモネー－ソフィアとレストラン
条件●ソフィアとミッドモネーでデート。
●レストランの注文で、「任せる」を選ぶ。

④カレニア環礁－レズリーの水着
条件●レズリーとカレニア環礁でデート。
●「フレッシュな水着」をもっている。
●海水浴場の選択肢で、「泳ぐ」を選び、クラゲに刺される。

⑥ドリフの森－ハンナをおんぶ
条件●ドリフの森でハンナとデート。
●伝説の樹の選択肢で「止めない」を選ぶ。
●フリーダイブで「やる」を選ぶ。
●1回目のフリーダイブのあと、「いいんじゃないか」を選ぶ。

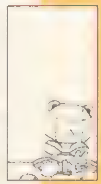
⑦ケープリバー－レズリーと展望台
条件●ケープリバーでレズリーとデート。
●ブティックを出たあとの路上での選択肢で「展望台に行こう」を選ぶ。

サウザンドアームズ

●発売日／98年12月17日●価格／¥6,800●メーカー／アトラス●ジャンル／RPG●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

魔法＆必殺技の詳細リストを公開

女の子とのデートあり、波乱の冒険ありと、内容充実のRPG『サウザンドアームズ』。マイスターシステム攻略で、君の冒険をバックアップ！



必要な必殺技と魔法は必ず身につけよう

女の子の想いを込めて、武器を強力に鍛えることができるマイスターシステム。このとき、想いを込める女の子のよろしく度が上がっていると、新しい魔法や必殺技も身につけられる。下のリストは、よろしく度の高さに応じて身につけられる魔法と必殺技をまとめたものだ。リストの中で「※」のマークがついているものが必殺技で、後ろのカッコ内の名前は、その技を身につけられるキャラクターを示している。この表を参考にして、どのキャラのよろしく度をアップさせればよいか考えよう。

よろしく度に対応する魔法＆必殺技リスト

キャラクター	よろしく度1	よろしく度2	よろしく度3	よろしく度4	よろしく度5	よろしく度6	よろしく度7	よろしく度8	よろしく度9	よろしく度10
ソディナ	ラクナ ※オーラソード（ムーザ）	ヒュン バリア	ジオン	ピカン ラクデル	ウォールバリ アボワン	ピカデル	ボワオール	なし	ピカマグナ	※アースクラッシャー（ウィナ）
ウィナ	ホノン ニャム	ボワン マイトガッツ	※ストームバインド（ムーザ）	ホノバース ラクナ	※ロックゲイザー（ウィナ）	※ダイナミックサイクロン（ムーザ）	ホノデル	なし	※トルネードボイス（ムーザ）	ホノゴイス
カイリーン	ヒュンデル	ヘナデクス ※ヒプノティ（カイリーン）	ラクデル テクスガッツ	セコンドガッツ	ボワデル	セコンドオール	ラクバース	なし	マドゲート	ヒュンゴイス
ネルシャ	ジオバース	ヘロマイト	エニィマイト	※ファッシネイション（カイリーン）	マジカル＋1	※ヘッドバスター（ウィナ）	※烈火斬（ソウシ）	サモンエニシング※ダマシー乱舞（カイリーン）	ジオゴイス	バスターマニトゥ
パルマ	なし	ワーラ	※オーラソード（ムーザ）	ピースクラフト	なし	ワーラデル	ダイナ	なし	ワラゴイス	リターンウォール
マリオン	ニャム	グル	なし	ラストミスト	なし	ニャムニャム	※ガイアストロウム（ウィナ）	メタモーション	なし	※必殺奥義逃げ切り（ソウシ）
キョウカ	※夢想林静刃（ソウシ）	モク	ワーラデル	なし	ボワオール	モクモク	※ラストメント（カイリーン）	ワラゴイス	なし	リフェイルセーフ
メータリア	ヒュンバース	ノロセコンド	ビリ	なし	なし	ミラーウォール	フェイルセーフ	なし	※不動羅山陣（ソウシ）	ブラックボイス ※ソウルキュア（カイリーン）
ミル	なし	ガードガッツ	なし	ヒョロガード	ジオデル	なし	キルフィメール	なし	なし	メタモーション

「※」のマークがない技は、すべてのキャラが身につけることができる。



まんが／神奈川県 池田彩重さん

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！ 世界一周～

●発売日／98年12月17日●価格／¥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、PS（12ブロック）、AC（DS対応）

「クラッシュ3」完全制覇の達成率110％を目指せ!!

PS本編の進行状況を表わす、達成率。実はこれ、110％が最高値なのだ。本編の隠しステージ要素で＋5％、さらにポケステでも＋5％増やすことできるので、100％で満足していた人はもうひとふんばりしてみてはいかが？

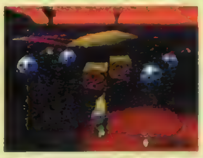
隠しステージなどで＋5％▶PS本編で！

本編でも、隠されたステージで条件を満たすと、105％まで達成率を伸ばすことが可能。ちなみにゴールドタイムは、ステージ31が0′30″10、ステージ32が0′50″00だ。

条件	達成率
隠しステージのダイヤ、トロフィーを入手	＋4％
全トロフィーをゴールド以上にする	＋1％

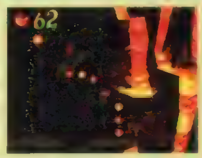
隠しステージ31 はっけん！ カリブのだいじけん

ここには、ステージ14から行ける。ステージ途中にある「ディンゴのドライブイン」の左先にある、リトルグレイの黄色い標識をバイクで倒すと行けるようになる。



隠しステージ32 はっけん！ たんけんベイビーT

ステージ11の前半、黄色いダイヤの足場に乗ってハードコースへ。ドタパタトプスに追いかけられる時に出現する、バサパサプテラの2匹目にわざと捕まると行ける。



すべてのミニゲームをクリアで＋5％▶ポケステで!!

隠しコースなどを突破して、本編での達成率を105％にしたらあとは、ポケステを使って増やそう。遊べる5種類のミニゲームを一定条件以上クリアすると、％がプラスされていくのだ。オールクリアの110％は目前だ。



条件	達成率
「どこでもダンシン」をコンプリート	＋1％
「どこでもゴロゴロ」をコンプリート	＋1％
「どこでも8」をコンプリート	＋1％
ニセクラッシュの絵を4枚ゲットする	＋1％
「どこでもアルバム」をコンプリート	＋1％

どこでもダンシン

プレイできるダンスは全部で7曲。そのうちの「ニセクラッシュの～」以外をクリアすると、各2枚ずつアルバム絵が手に入るので、合計12枚集めると1％アップする。

ダンス名	出現条件
クラッシュどこでもダンシン	デフォルト（無条件で最初からプレイ可能）
バイクスーツにへんしんダンス	トロフィーもしくはダイヤ（種類、グレード、を問わず）を1つ以上ゲット
ポーラといっしょにキメキメッ！	ステージ8「こうやのキメキメハイウェイ」をクリア
ココはカリブのマーメイド	ステージ11～15の中のうち、1つ以上のマップをクリア
マーチにのってワンツーダンス	ステージ17「コルテックスのひこうせん」をクリア
キメキメダンスでフィーバー	ステージ22「クラッシュとりしまりちゅう」をクリア
ニセクラッシュのイケてないダンス	「どこクラ」でニセクラッシュのアルバム絵を2枚ゲット

どこでもゴロゴロ

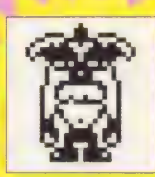
分岐している5種類のゴールに行くともらえる5枚のアルバム絵を手に入れると1％アップする。

どこでも8

「どこでも8」の3枚、「どこでも15」の3枚のパズル絵を完成させると1％アップする。

ニセクラッシュ

ポケステに『クラッシュ』『クラッシュ2』（前作、前々作）のデータをセーブしておくと、「どこでもクラッシュくん」の日常生活にニセクラッシュが出現する。うまく撮影すると、2枚のアルバム絵がゲットできるぞ。それに、「ニセクラッシュのイケてないダンス」で手に入る2枚を合わせて、合計4枚そろえば1％アップするのだ。



▲「ニセクラ～ダンス」で3枚目をゲット

どこでもアルバム

絵はここで確認できる。条件はさまざまだが、全部で90枚あるこのアルバム絵をそろえることができれば達成率が1％アップする。入手困難なものは、通信で友だちからもらうこともできるぞ。





まんが／山形県　日野晴火さん

スーパーヒーロー作戦

●発売日／99年1月28日●価格／¥6,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／RPG●対応周辺機器／MC（3ブロック）

クライマックスでの難所ポイントを攻略！

今回紹介している最後の第84話をクリアするといよいよ最終ボス戦に突入する。参加可能メンバーは、ウルトラ兄弟を除くヒーロー全員。万全の体制で挑もう。

第68話～不思議界へ

バビロスで赤城山へ
▼
北斗星児、東光太郎と会話
▼
不思議宮殿でズバットと合流
▼
北西の研究所へ
▼
ハンターキラーと戦闘
▼
研究所の左上の道へ
▼
サイコラーと戦闘
▼
クビライ王座前のイベント
▼
クビライとの戦い

宇宙刑事3人＋ズバットで戦うシナリオ。クビライ戦は、混乱＋麻痺効果の全体攻撃に注意。5ターン耐えれば、強制的に勝利可能。

第77話～歪んだ未来

バビロスのメインルームとコックピットに入る
▼
セーブメンバーと別れる
▼
新西暦195年へ
▼
通信に「10－10」と答える
▼
アジトの作戦室へ
▼
ハワードと会話
▼
ドモンがいる部屋へ
▼
ドモンがレイン、アレンビーと会話

広いピースクラフトのアジトを歩き回るシナリオ。ドモンの部屋では、レインがパーティから離脱するイベントが起こるので少し残念…。

第83話～大決戦！ メタルダーよ永遠に

巨大ヤプールがいた場所から右上へ
▼
分岐路を左上へ
▼
クールギンと戦闘
▼
ゴッドネロスと戦闘
▼
超重力エネルギー発生装置破壊

対クールギン戦では、メタルダー。対ゴッドネロス戦では、メタルダーとトップガンダーが強制参加。あらかじめ強力な武器を装備させておこう。

第70話大崩壊！～ネスロ帝国

ダンジョン入口の左上の部屋へ
▼
ワルダーとキカイダー01の戦い
▼
バルスキーとローテールの会話
▼
ダンジョンを右へ
▼
バルスキーとメタルダーの戦い
▼
左上へ進み、ハカイダー部隊の部屋へ
▼
ハカイダー部隊との戦い
▼
ガッタイダーと戦闘
▼
ゴッドネロスの王座へ
▼
ゴッドネロスと戦闘

バルスキーとメタルダーの2連戦、2度目の戦いは、パワーアップしている。また、ゴッドネロスとの対決前にトップガンダーが戦列に加わるぞ。

第79話～激突する宇宙

アールガンに乗って「バルジ」へ
▼
第1通路の右へ
▼
左の扉でイベント戦闘
▼
右の扉でトールギンⅡと戦闘
▼
ヒイロとリリーナの会話
▼
中央の扉でエピオンと戦闘
▼
ネオバディムの敗北宣言

対ナタク、対ガンダムエピオンとの一騎打ちがあるシナリオ。勝利できれば、ミリアルドのガンダムエピオンが仲間に加わる。

第84話～キング・オブ・ハートに名にかけて

ゴッドネロスがいた場所から右上へ
▼
分岐路を上→右の順に
▼
デビルガンダムと戦闘
▼
マスターガンダムと戦闘
▼
デビルガンダム、最終形態へ
▼
ドモンとレインの会話
▼
石破ラブラブ天驚拳がさく裂
▼
デビルガンダムの最後

怪物・デビルガンダムも、ゴッドガンダムの石破天驚拳を中心に必殺技で攻めれば楽勝。その後のマスターガンダムはさらに簡単に倒せるぞ。

エンドセクター

●発売日／98年9月23日●価格／¥5,800●メーカー／アスキー●ジャンル／RPG●対応周辺機器／MC（4ブロック）、DS（AC非対応）

真のエンディングを見るためのポイント

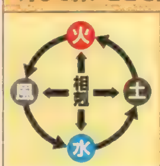
本作ではシナリオパートの行動によって決定される主人公の性格が、バトル部分やシナリオの分岐、エンディングにまで影響する。主人公の属する性格を把握しよう。

●カードの属性を考えよう

主人公や敵のマスターが使うカードには、その性質を表す属性が設定されている。属性は火、風、水、土、無の5つがあり、それぞれの間には有利、不利が設定されている（他の属性の影響を受けない「無」は例外）。それぞれのカードが有する属性はカードの縁の色で識別が可能だ（火＝赤、風＝緑、水＝青、土＝黄、無＝灰）。また召喚モンスターも体の色で属性の識別が可能。

属性相関図

矢印の先にある属性が、元の属性に対して弱いことを表している。また火と水のように相克する属性は互いに致命的なダメージを与え、逆に同属性はあまりダメージを与えられない。



●性格がすべてを決める

主人公に設定された性格は、カードの使用やシナリオの進行にまで影響を与える重要な要素だ。性格は主人公の隠しパラメータである「性格値」で決定され、シナリオ中の選択肢によってその値は上下する。性格は下の図のようにPL（ピュアロゴス）からPP（ピュアパトス）まで5段階に分かれており、ゲーム開始時はN（ネイチャー、性格値50）に設定されている。カードにも性格が決まっており、主人公と3段階以上離れた性格のカードは、バトル中使用しても有効に扱えず、暴走してしまう。

モンスター＆主人公の性格

PL ピュアロゴス	L ロゴス	N ネイチャー	P パトス	PP ピュアパトス
天使	聖獣	人間	魔獣	悪魔

エンドセクターシナリオ構成表



エンディング条件：「愚者」でヤコブを倒していたら、「運命の輪」の後、真のエンディング「世界」へ。倒していない場合、「戦車」を通っていたら「正義」へ。「死神」を通過していたら「審判」へ進む。





まんが／山形県　日野晴火さん

EHRGEIZ
エアガイツ

●発売日/98年12月17日●価格/¥5,800
●メーカー/スクウェア
●ジャンル/対戦ACT
●対応周辺機器/MC(1ブロック)、AC(DS対応)

気になる隠し要素&隠しキャラをまるごと公開!!

格闘ゲームといえば隠しキャラがつきもの。もちろん、この『エアガイツ』にも、隠し要素が存在するぞ。豊富に盛り込まれた隠し要素&隠しキャラを一気に紹介していこう。これで、ますます対戦が盛り上がること間違いなしだ!

1 3Pカラーが使用可能に

通常のプレイでは、1P、2Pカラーの2パターンしか選択できないが、ある条件を満たすと、なんと3Pカラーでプレイできるのだ。下の表を参考に、3Pカラー8人をそろえよう。なお、表右の条件1つを満たすと(順不同)、表左の登場順に3Pカラーのキャラクターが使えるようになる。ヨーコ固有の条件が「大ジャンゴを倒してクリアする」ではないので注意!

登場順番		条件
1	ヨーコ3P	大ジャンゴを倒してクリアする
2	ハン3P	バトルランナーでCOMに勝つ
3	ナジーム3P	ムービーをすべて出現させる
4	猪場3P	アーケードをノーマル以上の難易度でノーコンティニュークリア
5	サスケ3P	バトルビーチで35,000点以上出す
6	ジョー3P	無限バトルで2,000点以上とる
7	李書3P	プラクティスで10ヒットコンボを入れる
8	ゴッド3P	裏パネルでCOM戦相手にパーフェクトで勝利する

2 ミニゲーム「裏パネル」を遊ぶ

「バトルパネル」で10人抜きをしたあと、モード選択画面で「バトルパネル」にカーソルを合わせ、L1、L2、R1、R2を押しながら決定。すると2P対戦が可能となる「裏パネル」モードに突入するのだ。

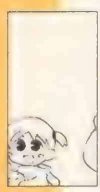
3 隠しキャラクターが使える

ユフィやヴィンセントをはじめとする隠しキャラクターの使用条件が明らかになったぞ。しかも、その中にはあの"ザックス"までいるのだ。ここでは全6人の隠しキャラクターの使用条件を公開するので、要チェック!! 下に掲載している表を見て、すべての隠しキャラクターを使えるようにしよう。

キャラクター名	条件
増田光司	エアガイツキャラ(男)の1人でアーケードモードクリア
クレア アンドリュース	エアガイツキャラ(女)の1人でアーケードモードクリア
ジャンゴ	エアガイツキャラ全員でアーケードモードクリア
ユフィ	クラウドでアーケードモードクリア
ヴィンセント ヴァレンタイン	ティファでアーケードモードクリア
ザックス	FFキャラ全員でアーケードモードクリア

隠しキャラクターのジャストフレーム技コマンド表

ゲーム中に登場する、隠しキャラクターにもジャストフレーム技は存在する(ただしジャンゴは除く)ぞ。このジャストフレーム技を自力で発見するのは至難の技なので、ここで隠しキャラクター5体のコマンドを紹介するぞ。ぜひとも練習するのに活用してほしい。ちなみに今さらだが、ここで紹介しているジャストフレーム技とは、ある特定のタイミングでコマンドを入力しなければつながらない連続技のこと。このゲーム独特のものなので、ぜひ楽しんで(?)ほしい。



増田　光司

技名	コマンド
ステッピング・ウルフ	上+下、J上

クレア　アンドリュース

技名	コマンド
リーディングウィップ	上、上、J上
サーフェスリッパー	上、上、J下、上
トリプルスィープ	G+上、上、J下、上
シザースィープ	G+下、J下、上
トゥルードラゴン上	上+必、上、J上
リバーススィープ	ステップ　上、J下、上
スイッチキック	歩き　上、J下
ダブルバイク	しゃがみ　上、J上
シックスバレット	下、下、下、J上、上、上
アンドリュース・マスターコンボ	下、下、下、J上、J上、J上



ユフィ　キサラギ

技名	コマンド
奥義・五強聖・武	上、上、J下、上、上、J上、上
奥義・五強聖・総	上+下、J上、上、上、上、上、J下
奥義・五強聖・魔	上+下、上+下、J上、上
奥義・五強聖・速	G+上、J上×無限
奥義・五強聖・力	立ち上がり　上、J上
血祭	走り　上、J上
生者必滅	走り　上、上、J上
鎧袖一触	走り　上+下、上、J上、上

ヴィンセント　ヴァレンタイン

技名	コマンド
サタンインパクト	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上
ネオサタンインパクト	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上押しっぱなし
ルクレツィアリグレット	上、下、上、上、J下、J上、J上
スピニングフレームエルボー	下+必、J上、J上
クロウフック・ライト	下+必、下、J上
チョッピングコンビネーション	ステップ　上、下、J上、J上

ザックス

技名	コマンド
ロックチェーン	上、下、J上
真・ザックスチェーン	上、上、下、J上、上
ザックスチェーン・ブラスティー	G+上、上、J上
ザックスチェーン・アルファ	上+必、上、下、J上、上
真・ザックスショート	しゃがみ　下、J上、上 or G+下、J上、上

※表中の文字:上=上段攻撃、下=下段攻撃、必=必殺技、G=ガード、J=ジャストフレームで入力するコマンド。

まんが/神奈川県　千倉春樹さん

スマッシュコート2

●発売日 98年11月12日●価格/¥5,800●メーカー/ナムコ●ジャンル/SPG
●対応周辺機器/MC(1ブロック)、MT、DS(AC非対応)、4P同時プレイ可

レイアウトに多少の変更があるが、マスとマスのつながりはゲームとまったく同じ。マップには賞金首が出現する施設があり、そこに登場するキャラ名とランクを併記しておく。記号の意味については右を参照のこと。

トーキョーマップを解説!!

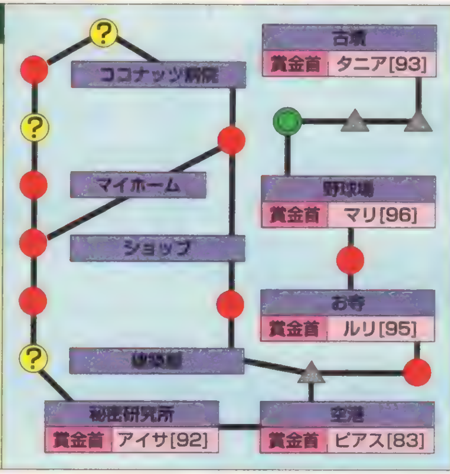
RPG風な要素も取り入れられているオマケのすごろくゲーム、スマッシュルーレットモード。このトーキョーマップを紹介。テニスの実力を磨いてクリアを目指そう!!

MAPの見方
- ● 赤。ここに止まるとテニスバトルを挑まれる。
- ● 緑。いいことが起こる。
- ▲ 灰。悪いことが起こる。
- ? 虹。いいことか悪いことの一方が起こる。

トーキョー

仲間にできるキャラ

ランク	キャラ名	ファイトマネー
41	タトル	1200
73	ウメゾー	800
77	マイ	1000
98	ルッチー	480
98	ミキ	480
100	サキ	400



お寺

賞金首のルリと戦うには、順に「はい」、「悩みをうちあける」と選択。「シカにせんべいをあげる」を選択すると、マイコート装飾用の大仏（価格は5000＄玉）を買うことができる。

古墳

ひもを引くと部屋の明暗が変化し、暗いときに棺をあけると2000＄玉を入手。明るいときに棺をあけるとミイラが出現し、「スーパーアイテムを買う」を選ぶと「はにわ」が入手できる。

野球場

賞金首を捕まえた後、助っ人でピッチャーをするイベントが発生。これは「ストレート」の選択肢さえ選ばなければ2000＄玉、マイコート装飾用の人工芝コート、イヌ審判が手に入る。

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～ファイナルヴァージョン～

●発売日/98年11月12日●価格/¥4,800●メーカー/コナミ●ジャンル/SPG
●対応周辺機器/MC(2ブロック)、2P対戦可、2P協力プレイ可

スルーパスをタイミング良く使えるかどうかで、戦局が大きく変わってくる。重要なのは、スルーパスの使い道はラストパス1つではなく、センタリング、サイド突破など、さまざまな状況で使えるということなのだ。

スルーパスの流れ

①パスの受け手を選択

✚キーを入力している方向にいる味方に出す（入力してない場合は出し手が向いている方向）。その方向に味方が2人いる場合は近い方に出す。

②パスの出し所を探す

パスの受け手のやや前方(人間2人分)を基準とし、前方の空きスペースを探してパスを出す。選手のパス能力や状態によって、精度は変化する。

③受け手がオートで走り込む

パスの受取りは完全にオート。ワンツーパスは、ショートパス→スルーパスをオートで行う。つまりリターンのパスはスルーパスと同じなのだ。

スルーパスの基本を伝授

『実況ウイニング～』シリーズの華といえば、やはりスルーパス！　ワンパターンな攻めで確実に勝つより、華麗なテクを駆使して世界の頂点を目指していこう。

スルーパスの基本を伝授

1 スペースを意識せよ!

ゴール前に敵のＤＦが密集しているときは、スルーを出してもムダ。常に空いているスペースへスルーを出すことが基本なのだ。ゴール付近だけではなく、サイドのスペースを意識することも大切なポイントだ。

2 味方が走り込んだら出せ

セレクトボタンでラインを攻撃的にしてから、味方の選手と「アイコンタクト」を取ってみよう。すると、ＤＦやＭＦでもゴール近くまで走り込ませられる場合がある。そうなったら、走り込んでいった相手にスルーパスだ!!

3 ワンツーもスルーパス!!

ワンツーパスのリターンパスは、スルーパスになっている。これを利用すると、サイドバックへのワンツーパスなど、敵の裏にリターンパスが出てきて通りやすい。敵が邪魔してサイドに上がれなくなったときに有効なテクニック。





まんが／北海道　マヨネーズ・ガールさん

仮面ライダー

●発売日／98年10月1日●価格／¥5,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

ライダーデジタルカード取得条件&効果リスト大公開！

デジタルカードは大きく分けて「ノーマルカード」と「特殊カード」の2つに分類される。今回はこれらのカードの取得条件と効果を公開するので、ぜひとも全てのカードを集めてほしい。特にゲームシステムを変更できるシステムカードは、取得すればゲームの楽しさが倍増するぞ。

ノーマルカード

条件を満たすことによってランダムに取得できる「ノーマルカード」。全部で89枚もあるこのカードの中には、アルバムの表紙が増えたり、ムービーが見られたりするものがあるぞ。

ノーマルカード取得条件一覧

- ●「1P対戦モード」をクリアするたびに取得
- ●「死闘！戦闘員モード」で30人抜きするごとに取得
- ●「サバイバルモード」で3人抜きするごとに取得
- ●「ストーリーモード」をクリアするごとに取得

カード名	カード番号	カード内容
通常カード（全69枚）		裏面に、ライダー本編にあった出来事や怪人の詳細などが書かれている。
ラッキーカード（全10枚）	08、16、20、39、40、48、60、75、92、99	デジタルカードを収録するアルバムの表紙が増える。TV放映時に発売されていた「仮面ライダースナック」の賞品だったアルバムの表紙とまったく同じものもある。
サウンドカード（全3枚）	14、22、24	ゲーム中では聞くことができない特別なメッセージが聞けるようになるぞ。メッセージを聞くには、カードを選択して⊜ボタンを押せばOK。
ムービーカード（全6枚）	34、45、57、83、89、98	34、89、98番にはCGで描かれたムービーが、45、57、83番には実写のムービーが収録されている。
魔の消滅カード（1枚のみ）	91	集めたカードをすべて削除することができるコマンドが記載されている。最初からカードを集めなおす時に使おう。

特殊カード

「特殊カード」は全部で11枚あり、それらは「システムカード」と「キャラクターカード」の2つに分けられる。ちなみに「システムカード」を入手するごとに、オプション内の「隠しオプション」の項目が増えていき、この項目でシステムの設定が変更できるようになるのだ。



特殊カード取得条件一覧

- ●「特訓モード」で、各キャラに設定された目標をクリアすると取得
- ●「1P対戦モード」をクリアするたびに取得

システムカード1 狂喜！怒涛の連続技

このシステムをONにすると、すべての攻撃技が連続で出るようになる。つまり、タイミングよく攻撃を当てていけば、相手が死ぬまで連続で同じ攻撃が入り続けるのだ。

システムカード2 怪奇！骨抜きの刑

このシステムをONにすると、使用しているキャラと対戦キャラがフニャフニャと波打った状態になってしまうのだ。ただ、見た目とはうらはらに、攻撃の間合いに変化はない。

システムカード3 乱戦！回転舞台

このシステムをONにすると、戦闘ステージがキャラを中心にして回転し始める。見た目はカッコよく楽しいのだが、キャラの向きが一定ではなくなるため、コマンド入力技が出しにくくなるのが難点。

システムカード4 特製！膨張仮面

このシステムをONにすると、体力ゲージの表示がなくなる。そして体力ゲージの代わりになるのがキャラの頭。ダメージを受けるごとにキャラの頭が風船のように膨らんでいくぞ。

システムカード5 爆裂！無限火花

このシステムをONにすると、攻撃を当てるごとに（もちろん攻撃を受けても）火花のエフェクトが飛び出る。見た目がとってもハデになる演出が加えられるのだ。

システムカード6 危険！魔の反重力地帯

ゲーム内の重力設定を「軽い」「標準」「重い」の3段階の中から選択できるようになる。ちなみに、「重い」の場合、攻撃を当てててもキャラが浮かなくなるぞ。

システムカード7 驚異！時空大改造計画

キャラのスピードを「速い」「普通」「遅い」の3段階の中から選択できるようになる。「普通」以外は、連続技を入れるタイミングが変わってくるぞ。

システムカード8 仰天！伸縮怪実験

キャラのサイズを5段階に変更できるようになる。設定を「5」にするとキャラが小さく、逆に「1」にするとキャラが大きく表示されるようになるぞ。



まんが／宮城県 水田雲さん

キャラクターカード1

74番のカードを取得した状態で、この07番のカードを入手すると帽子をかぶった一文字隼人が使えるようになる。やり方は、2号ライダーにカーソルを合わせ、+キーを下か上に入れた状態でL1ボタンを押したままキャラを選択すればOK！

キャラクターカード2

この74番のカードを取得すると、ライダーに変身する前の姿のままで戦えるぞ。やり方は、キャラ選択画面でカーソルをライダーに合わせ、+キーを上か下に入れて決定。これで1号ライダーなら本郷猛、2号ライダーなら一文字隼人で戦えるぞ。

キャラクターカード3

この79番のカードを取得すると、各怪人それぞれに対応している戦闘員や、怪人に変身する前の姿で戦えるようになる。キャラ選択画面でカーソルを怪人に合わせ、+キーを上か下に入れて選べばOK。劇中ではやられ役の戦闘員で戦うのも楽しいぞ。

テーマアクアリウム

●発売日／98年12月17日●価格／¥5,800●メーカー／エレクトロニック・アーツ・スクウェア●ジャンル／SLG●対応周辺機器／MC(5ブロック)、PS(10ブロック)

主要な魚のデータを公開！

表は左から順に、生息海域(漁場)、魚の名前、人気度、最適な水温、入手法を表している。また、表中の「漁」は漁師、「動」は動物商、(　)内の数字は購入するために必要な友好度を表している。友好度は大幅に上がるものではないので、やはり漁に出るのが最も有効だぞ。

日本海溝			
タイヤキ(雄)	A	6	船曳網
タイヤキ(雌)	A	6	船曳網
タカアシガニ	C	6.5	底曳網　漁(70)
日本の川			
イトウ	B	6	ダイビング／投網
ウグイ	D	13	ダイビング／投網／漁(60)
オショロコマ	B	6	ダイビング／投網
コイ	C	14.5	ダイビング／投網　漁(60)
ナマズ	D	13.5	ダイビング／投網　漁(60)
瀬戸内海			
ウツボ	C	18	ダイビング／底曳網　漁(60)
イシダイ	C	17.5	磯打網　漁(60)
イセエビ	C	16	ダイビング　底曳網／漁(70)
カブトガニ	B	18	ダイビング／底曳網
クロホシイシモチ	E	18	磯打網
ゴンズイ	D	18	磯打網
スナメリ	B	15.5	追い込み
タコヤキ	A	18.5	磯打網
ヒラメ	C	19.5	底曳網／漁(70)
ホウボウ	D	18.5	底曳網
マダイ	C	19	底曳網　漁(70)
太平洋			
アカエイ	B	23	エイ空釣
アカシュモクザメ	B	24	船曳網　一本釣
オニイトマキエイ	A	23	エイ空釣
カラスエイ	C	23.5	底曳網／エイ空釣
キイロハギ	A	23	ダイビング／投網　商(70)
クエ	C	24	磯打網／漁(60)
グリーンソウフィッシュ	A	23.5	エイ空釣
クロマグロ	B	24	船曳網／一本釣／漁(70)
シノノメサカタザメ	A	24	底曳網／エイ空釣
シロザメ	B	24	船曳網／一本釣／商(70)
シロボシテンジクザメ	B	22.5	船曳網　商(70)
ジンベイザメ	A	23.5	船曳網／イベント
タマカイ	B	23	磯打網／一本釣／漁(70)
ツバクロエイ	C	23	底曳網／エイ空釣／商(70)
ツマグロ	B	22.5	磯打網／一本釣／商(70)
ネムリブカ	B	24	磯打網／一本釣／商(80)
ホオジロザメ	A	24	船曳網
ホシエイ	D	23.5	底曳網／エイ空釣／商(60)
マダラエイ	D	23	エイ空釣／商(60)
マダラトビエイ	C	22.5	エイ空釣　商(60)
マンボウ	A	22.5	底曳網　船曳網　商(80)
メガネモチノウオ	A	22.5	磯打網　一本釣　商(70)
メガマウス	A	22	[illegible]
メジロザメ	B	23.5	船曳網　商(80)
クック海峡			
アオウミガメ	C	12	ダイビング／商(60)
アカウミガメ	C	13	ダイビング／商(60)
スカーレットラス	D	11.5	ダイビング／磯打網
バタフライパーチ	D	12.5	ダイビング／磯打網
ヒメテングハギ	B	13	ダイビング／商(70)
ピンクマオマオ	C	13	ダイビング／磯打網／商(60)
ブルーコット	D	12	ダイビング／底曳網　商(60)
G・バリア・リーフ			
アデヤッコ	C	24	ダイビング／商(60)
イエローテールエンゼルフィッシュ	C	24.5	ダイビング／商(60)
イナズマヤッコ	[illegible]	25	ダイビング／商(60)
ダスキーバタフライフィッシュ	[illegible]	24	ダイビング／商(60)
ヒフキアイゴ	B	25.5	ダイビング／商(60)
リーフィーシードラゴン	B	25	ダイビング／商(80)
リーフスティングレー	B	25.5	ダイビング
レインフォーズバタフライフィッシュ	B	24.5	ダイビング商(60)
カリフォルニア湾			
オーバルアイ	C	12.5	ダイビング／磯打網
カリフォルニアモーレイ	C	11.5	ダイビング／底曳網　漁(70)
ケルプバス	C	12	ダイビング／磯打網　漁(60)
ソーンバックレイ	[illegible]	12.5	船曳網／エイ空釣
バードサンドバス	[illegible]	13	ダイビング／磯打網／漁(60)
ハーフムーン	D	11.5	ダイビング／磯打網
ブルーロックフィッシュ	[illegible]	12	ダイビング／磯打網／商(60)
ホーンシャーク	[illegible]	13	磯打網
パナマ湾			
イエローテールサージョンフィッシュ	C	25.5	ダイビング／商(60)
クラリオンエンゼルフィッシュ	C	25.5	ダイビング／商(60)
コルテツエンゼルフィッシュ	D	24	ダイビング／商(60)
コルテツレインボーラス	C	24.5	船曳網／商(60)
ソウシハギ	[illegible]	25	ダイビング
パシフィッククレオールフィッシュ	D	26.5	ダイビング／商(60)
パッセーエンゼルフィッシュ	C	24	ダイビング／商(60)
パナミックポークフィッシュ	D	24	ダイビング
メキシカンホグフィッシュ	C	23.5	ダイビング
エクアドル			
シルバーアロワナ	A	28	ダイビング／投網／商(80)
チョコレートシクリッド	D	25.5	ダイビング／投網
トライアングルシクリッド	D	26	ダイビング／投網
ハイギョ	B	24.5	ダイビング／投網
ピラルク	A	25.5	ダイビング／投網／漁(70)
ポタモトリゴンモトロ	C	25	ダイビング／投網
ガラパゴス			
ウミイグアナ	B	19	ダイビング／追い込み／商(70)
ガラパゴスオットセイ	B	21	追い込み／商(70)
ガラパゴスオニオコゼ	C	21	ダイビング／商(80)
ガラパゴスペンギン	B	19	追い込み
カワリタケヘラ	C	20.5	ダイビング／漁(60)
クロスジガラパゴスイサキ	C	21	ダイビング／漁(70)
サイズバタフライ	[illegible]	21.5	ダイビング
シマヒメハタ	C	21	ダイビング／漁(60)
ムシクイゴンベ	C	22	ダイビング
南極			
イワトビペンギン	B	-1	追い込み／商(70)
オウサマペンギン	B	-1	追い込み／商(70)
ジェンツーペンギン	B	-1.5	追い込み／漁(60)
ブルヘッドノトセン	C	-0.5	[illegible]
南シナ海			
オウムガイ	B	19	ダイビング／漁(80)
ジュゴン	A	23	追い込み／商(80)
モンタレー湾			
カリフォルニアアシカ	[illegible]	12.5	追い込み／イベント／商(80)
ゴマフアザラシ	B	11.5	追い込み／イベント／漁(80)
アリューシャン列島			
ラッコ	A	5.5	追い込み　イベント　商(80)
北アメリカ			
アリゲーターガー	B	23.5	投網　漁(60)
タスマン海			
バンドウイルカ	A	—	イベント
チリ岩礁地帯			
ベヘレイ	C	15	底曳網　商(60)
南アフリカ			
シーラカンス	A	24	イベント

R・TYPE Δ

●発売日／98年11月19日●価格／¥5,800●メーカー／アイレムソフトウェアエンジニアリング●ジャンル／STG●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

各ステージのボス攻略法を紹介

久々のPSオリジナルSTG『R・TYPE Δ』。難易度の高い作品だけに、挫折してしまった人も少なくないかも。そこで今回は、ボス戦の攻略法をまとめて紹介しよう。

ステージ1

火炎2本を吐き出してくる第1攻撃と、極太レーザーに次いでリング弾（破壊可能）を放ってくる第2攻撃を交互に繰り返してくる。第2攻撃のときに見せる、中央のピンク色のコアが弱点だ。第1攻撃と第2攻撃を5回繰り返したあと、ボスは逃げていってしまうので注意。

ステージ2

ボス上部の弱点は本体の中央下の部分(触手のぞく)、ボス下部の弱点は背中のレンズ状の部分だ。上部が放つ紫の玉が厄介だが、中央2つの発射口を破壊しておけばかなり楽に戦えるはず。この発射口は破壊しても一定時間で復活してしまうので、破壊してからも油断はしないように。

ステージ3

第1形態の弱点は巨大アンテナ部分、第2形態の弱点はピンクのコアになっている。どちらの形態も、赤のサーチレーザー(接触してもミスにはならない)を放ち、自機を感知するとその軌跡に赤のレーザー(接触するとミスになる)を打ち込んでくる。うまく誘導して避けよう。

ステージ4

第1攻撃(ミサイル)、第2撃(リングレーザー)、第3攻撃(ミサイル)を順番に行ってくる。KIDSモードなら、第1攻撃では、画面左端ボスのすぐ下、第2、3攻撃では左上の隅が安全地帯。ただし、HUMANモードやBYDOモードではこの場所も通用しないのでうまく攻撃を誘導させて倒そう。



ステージ5

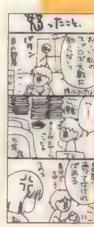
3体連続の長期戦。第1の敵「ゴンドラン」はフォースを敵内部に打ち込む作戦が一番。第2の敵「ゴマンダー+インスルー」は、通り過ぎるボスを画面左上でやり過ごし、スキを見て本体を攻撃していこう。第3の敵「グリーンインフェルノ」は、伸び縮みしながら青い弾を撃つ部分が弱点。青い弾はフォースとビットで防ぐことが出来る。

ステージ6

ボスが第1形態のときは、上部の口を開いたときの下アゴの牙と、自機の尾翼部分が重なるくらいの位置が安全地帯。第2形態になったら、ボスの体と腹部の顔の中間の高さで、体にギリギリ接触するくらいまで自機を移動させよう。フォースを自機の後部に付けていれば確実だが、フォースがない場合でもこの位置ならほとんど死ぬことはないだろう。

ステージ7

第1形態では、赤いゼリー状の部分全体が弱点。第2形態はデルタウエポンしか通用しないので、ゲージが100%になったら即座に発動するようにしよう。第2形態時は、ビットが2つある場合、画面左上でショットを連射しつつ+キー上を押しつづけていれば敵の攻撃は当たらない（コアの動きが2周目に入ったら通用しない）。



まんが／東京都　サチキングさん

I.Q FINAL

●発売日／98年12月23日●価格／￥4,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／PZG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、PS(4ブロック)、AC（DS対応）

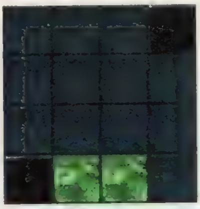
I.Q 400を叩き出すためのワザを一挙公開！

アドバンテージゾーンを爆発させると、周囲9ブロック分のキューブを捕獲できる。これは逆に言えば、周囲にフォービドゥンキューブがあるときに、アドバンテージキューブを爆発させてはいけないということ。狙ったポイントで確実に爆発させるために、常に爆発までのステップ数を数える習慣をつけよう。

「あわせ」と「たいら」をマスターしよう！

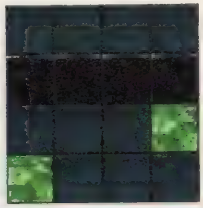
複数のキューブのステップ数を把握したら、今度はそれらを組み合わせて爆発させる方法を考えてみよう。「あわせ」とは、組み合わせたアドバンテージゾーンを一気に爆発させること。「たいら」とは、アドバンテージゾーンを横1列に並べる戦法のことだ。問題の中に隠されたこの2つのパターンを生み出すポイントをいち早く見破ることができれば、キミのI.Q値アップは間違いないぞ。これもまた、常に意識してプレイしていこう。

あわせの基本



まずは理想の形をイメージ。アドバンテージキューブ捕獲後に必要な歩数の差を考え、どちらのアドバンテージキューブから捕獲すればいいかを決定しよう。

たいらの基本



フォービドゥンキューブが横1列に並んでいたら、後列のキューブはこのパターンで捕獲。手前から順番に捕獲して、アドバンテージゾーンを同じ列にしよう。

小ワザを使いこなしてさらにI.Qアップ！

この『I.Q FINAL』は、前作『I.Q』と基本的なルールが同じなので、前作で覚えたテクニックをそのまま使うことができる。以下に紹介するのは、前作をやり込んだ人にはおなじみのちょっとしたテクニック。うまく使いこなしてスムーズなクリアを目指そう。

STEP1 ナナメ抜けで歩数を短縮



キューブの隙間を素早く走り抜けるのが「ナナメ抜け」と呼ばれるテクニック。キューブとキューブが角で接しているときに✚キーをナナメに入れておくと、キューブが転がる瞬間に間をすり抜けることができるのだ。動くキューブに合わせて✚キーの角度を調整すると成功しやすい。意外に簡単なテクニックなので、思い切って試してみよう。

▼フォービドゥンキューブに囲まれたキューブを捕獲するときなど、ナナメ抜けが有効。



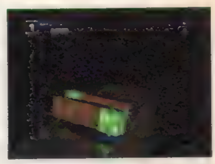
STEP2 同時消しで得点アップ



普通にキューブをマークして捕獲するより、爆発に巻き込むほうが得られる得点は高い。しかし、アドバンテージゾーンを爆発させるとき、同時に捕獲ボタンを押せば、普通に捕獲したキューブも爆発と同じ扱いになり、点数もアップするのだ。覚えておこう。

STEP3 2度消しで軽くエクセレント

通常のプレイでは1度に1つのキューブしかマークできないが、このテクニックを使えば2つのキューブを同時に捕獲することができるようになる。素早くやれば3個以上のキューブを同時に消すことも可能。簡単にエクセレントを連発できる強力な武器となるぞ。ただし、序盤ではかなり使えるこのテクニックも、中盤以降キューブの回転が速くなると、確実に決めていくのは難しい。グレイトがパーフェクトに、パーフェクトがエクセレントになるといった肝心な場面で効果的に使うようにしよう。



▲キューブが転がり始めたら、ボタンを3回連続で入力。

STEP4 マーキングで爆発を回避



▲マーキングしておくことで、爆発を回避できる。

アドバンテージゾーンの爆発は、周囲のキューブを容赦なく捕獲してしまうのが悩みのタネ。たった1つのフォービドゥンキューブのために、爆発を発動できないのは非常にツライ。そんなときは、捕獲したくないキューブをあらかじめマーキングしておこう。マーキングされたキューブは爆発からガードされるので、安心して爆発を発動させられる。うまく使えば歩数を飛躍的に縮めることができるのだ。

まんが／東京都　樹村Sさん

トゥルーラブストーリー2

●発売日／99年1月21日●価格／¥6,800●メーカー／アスキー
●ジャンル／SLG●対応周辺機器／MC(1ブロック)

森下 茜 ◉ Akane Morishita

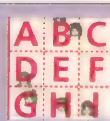
ゲームのヒロイン的な存在だけあって、イベントが他のキャラに比べると多くなっているぞ。「3人でカラオケ」は「歌声」の選択肢で「歌うのが好き」を選ばなければ発生しないので注意。『TLS』シリーズでは恒例（！？）の「風でスカートがっ！」のイベントは、やはりレア。3学期限定でしかも晴れの日しか発生しない。条件はそろっていても発生確率は高くないので、セーブして何度もトライしよう。

「森下 茜」のCG付きイベントを完全公開!!

特別なグラフィックが表示されるCGイベントに限定して紹介していくぞ。一度みたCGはアルバムモードに登録される。全CG制覇を目指そう。

表の見方

表の中の「感情」は、君子チェックノートでその女の子が対応した位置にいることが必要。表の中のアルファベットと実際の位置の対応などは、右のイラスト参照。また、CGイベントの中には、他のイベントとチェーン（連鎖）して起こるもの（表中に明記）もあるので注意。



イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
体育館での出会い	放課後	体育館	なし	月～土	1・2	
木地本と森下茜（※1）	休み時間・昼休み	2年教室	なし	月～土	1・2	森下の好みに近い
廊下で体当たり	放課後	2年教室	なし	なし	1・2	「木地本と森下茜」で木地本に話しかけている
廊下で体当たり	下校時	なし	なし	なし	1・2	「木地本と森下茜」で木地本に話しかけている
ボールがヒット！	放課後	体育館	EF	月～土	1～26	
図書室で星座の本を…A（※2）	昼休み	図書室	CF	月～金	1～26	
図書室で星座の本を…B（※2）	昼休み	図書室	CF	月～金	7～14	特定の期間だけ発生確率が高くなる
突き指しちゃった…A	放課後	保健室	BDE	月～土	1～26	
突き指しちゃった…B	放課後	保健室	BDE	月～土	12～17	特定の期間だけ発生確率が高くなる
カミナリ！	休み時間	1・2・3年教室	EG	月～土	1～26	1学期の曇りの日限定
風でスカートがっ！	休み時間・昼休み	時計広場	A～H	月～土	1～26	3学期の晴れの日限定
目にゴミが…（※2）	休み時間・昼休み	時計広場	DG	月～土	1～26	グラフィックは2枚ある
階段でおっと！	休み時間・昼休み	備考参照	BE	月～土	1～26	2年教室・3年教室・職員室・図書室で発生
シュート	放課後	体育館	A	月～金	19～26	グラフィックは2枚ある
乗せてって	下校時	なし	A	月～土	19～26	自転車で下校している
買い食いっ	寄り道	駅前商店街	GH	月～土	1～26	
歌声（※1）	昼休み	屋上	BDE	月～土	1～26	晴れの日限定
3人でカラオケ	午後	駅前商店街	BDE	日	1～26	「歌声」で「歌うのが好き」を選択している
子供といっしょにバスケット	正午	臨海広場	A～H	日	5～26	

※イベント名の末尾に英字が付いているものは、同じグラフィックが表示されますが、日付によって発生確率が変化するイベントです
※1のイベントはグラフィックを見るために必要なイベントです。※2のイベントのグラフィックは、アルバムで動かせるものです

快刀乱麻 雅

●発売日／99年1月21日●価格／¥5,800
●メーカー／イマディオ●ジャンル／SLG●対応周辺機器／MC(1ブロック)

すべてのエンディングを見よう！

エンディングでは、門弟たちのその後の生活を見ることができるが、どのようなエンディングを迎えるかはクリアした時点の各キャラのパラメータによって変化するぞ。表は、そのエンディングの種類と条件をまとめたものだ。条件が複数ある場合は、そのすべてを満たしていなければならない点に注意。エンディングの条件をいくつも満たしている場合は、表の上にあるエンディングが優先されるぞ。

すべてのエンディング条件を掲載

このゲームは体力に気をつけて育成していれば、パラメータも順当に上がり、クリアもできる。しかし狙ったエンディングを見るためには、ある程度の計画性が必要だ。

キャラ	エンディング名	条件
琴原淑乃	結婚琴原	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行琴原	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	隠密琴原	筋力=85以上
	義賊琴原	走力=85以上
	継母琴原	魅力=80以上
	教師琴原	なし
[illegible]小春	結婚小春	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行小春	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	世直し小春	走力=85以上
	学者小春	知力=75以上
	美容師小春	なし
花房美憐	結婚花房	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行花房	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	飛行士花房	知力=70以上
	ロッカー花房	魅力=80以上
	海賊花房	筋力+走力=160以上／活人=70以上
	大親分花房	なし
[illegible]	士官兜山	筋力+走力=170以上／活人=80以上
	探検家兜山	知力=60以上
	傘職人兜山	なし
小石川[illegible]	結婚小石川	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行小石川	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	看護婦小石川	筋力=85以上
	研究者小石川	知力=80以上／活人=70以上
	師範小石川	活人=70以上
	アイドル小石川	なし
[illegible]	俳人真壁	知力=75以上
	花屋真壁	魅力=70以上
	風車の真壁	なし
穂村武丸	顔役武丸	筋力+走力=180以上／活人=75以上
	講釈師武丸	知力=65以上
	若旦那武丸	なし
麗琳	結婚麗琳	御前試合で優勝／12月のデートイベント発生
	同行麗琳	御前試合で敗北／12月のデートイベント発生
	革命家麗琳	筋力+走力=180以上
	軽業師麗琳	魅力=80以上
	教師麗琳	知力=50以上
	通師麗琳	なし
楯岡新十郎	放浪新十郎	御前試合で敗北
	指南役新十郎	御前試合で優勝／筋力+走力=190以上活人=80以上／魅力=85以上
	剣豪新十郎	御前試合で優勝／筋力+走力=160以上活人=70以上／知力=70以上
	長者新十郎	御前試合で優勝／屋敷または稽古場改築資金200以上
	道場主新十郎	なし





まんが／愛知県 北原健光さん

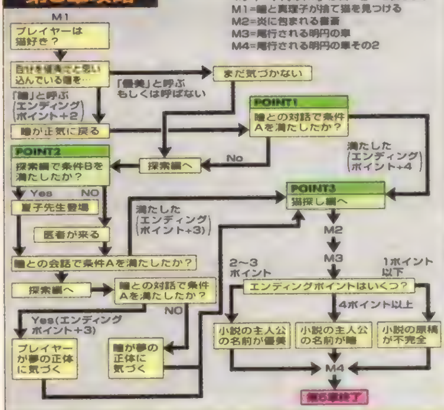
アナザー・マインド

●発売日／98年11月12日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

クライマックスまでの第4〜8章をチャート攻略!!

クライマックスの第4〜8章までをチャート攻略。また、このゲームでは2回目以降のデータでおまけモードが楽しめるので、そちらも試してみよう。

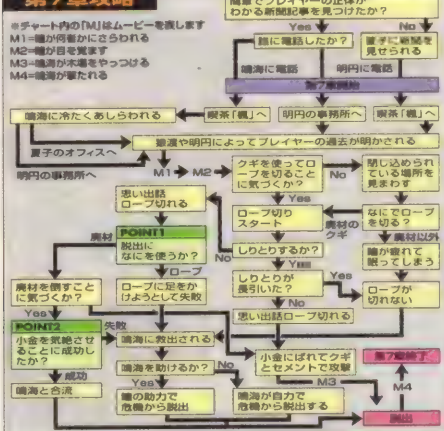
第5章攻略



POINT1：条件Aとは、夜になってからの瞳との対話で「夢じゃない」を選ぶ。もしくは、「夢の中にいる」→「目覚めたい」→「夢の前が怪しい」→「猫が怪しい」の順に選択している。

POINT2：条件Bは、<おちゃめ度が非常に高い><第5章の冒頭で猫に対して否定的な選択肢を選ぶ><探索編でロビーへ行き「外に出よう」を選択。祖父の部屋へ行き「外のことを聞く」を選択し、優美の病気の話をきく。その後、砂原の部屋を2回訪問>だ。

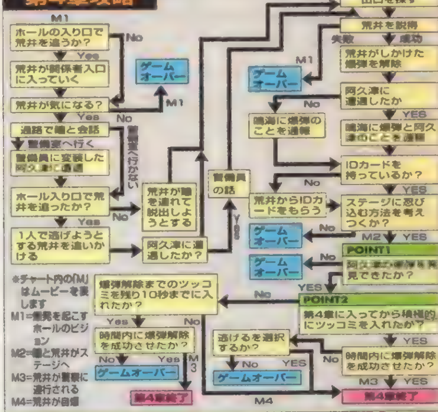
第7章攻略



POINT1：脱出作戦を練る場面で、道具にロープを選択すると、作戦内容がわかりやすくなるので、楽になる。

POINT2：廃材を使う選択肢では、タイミングが重要だ。失敗してもゲームオーバーにはならないが、チャンスは一度きりしかない。見事成功させれば、瞳の信頼度がアップするので、ここはひとつ、派手にやっつけよう。

第4章攻略



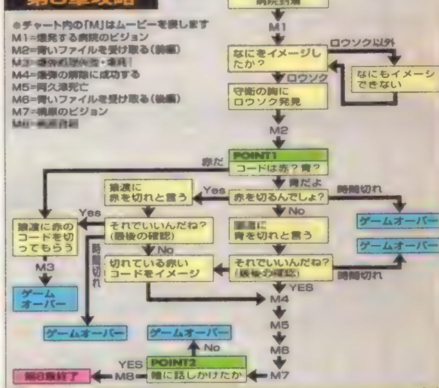
POINT1：直前のムービーをヒントに音響機の中に隠されている爆弾を探そう。3回間違うとゲームオーバーなので手前でセーブしておこう。

POINT2：ここまでに積極的にツッコミを入れていれば、30秒間、解除作業に。そうじゃない場合は、残り10秒までにツッコミを入れないと、荒井が自爆してしまうので注意。

第6章攻略

鈴とデートするかどうかがこの第6章での唯一の分岐ポイント。「デートをする」を選択した方がシナリオの内容が充実するので、オススメだ。デート中では、鈴が奔放な言動で瞳との仲をおびやかすので、返答によっては瞳の信頼度・好感度が変化する。よく考えて選択肢を選ばないと瞳との関係が悪くなる。壊したくない人は慎重に。

第8章攻略



POINT1：爆弾の処理をするシーン。正解は青のコードだが、瞳は赤のコードを切らせたがる。時間内に、青のコードを選んだことを納得させないと時間切れでゲームオーバーだ。

POINT2：研究所に踏み込む場面で、玲が瞳を葉子のところへ案内するというが、これは罠。玲登場後に、瞳にツッコミを入れることで、鈴の意識が玲を説得してくれるのだ。





まんが／秋田県 ぞうさん

リフレインラブ2

●発売日／99年1月28日●価格／¥6,800●メーカー／リバーヒルソフト●ジャンル／AVG●対応周辺機器／MC（1ブロック）

4月中に発生する共有イベントを紹介

物語は、前半が4月～6月、後半が10月～12月の6カ月間。今回は、ゲームの序盤となる4月に絞り、共有イベント一覧と、女の子ごとの恋愛のポイントを紹介しよう。

イベント名	期間	場所	時間	条件／備考
マッシー騒動・1～TVに陣が……	1日～30日	リビング	10:00～14:00	確率2分の1で発生。20日は除く（休日に発生）
マッシー騒動・2～マイミーと尚子が公園に	1日～30日	舞鶴公園	11:00～18:00	マッシー騒動・1が発生後、舞美と尚子と出会っていること（休日に発生）
マッシー騒動・3～マッシーを目撃！	1日～30日	リビング	夜	マッシー騒動・1が発生後、1時間以上経っていること（休日に発生）
マッシー騒動・4～3人娘も気になってる	1日～30日	舞鶴公園	10:00～14:00	マッシー騒動・1が発生後であること（休日に発生）
マッシー騒動・5～砂緒さんのお店にて	1日～30日	砂緒さんの店	11:00～18:00	マッシー騒動・1が発生後であること（休日に発生）
マッシー騒動・6～意外な結末	1日～30日	リビング	夜	マッシー騒動・1発生から3日経つと自動発生。18日は除く（休日に発生）
久志原親子の大喧嘩	7日～5月末	八百久	18:00～20:00	2回発生（1日1回）。2回目に野菜がもらえる（休日で、美紀と面識がない場合のみ発生）
美紀からもらった野菜、どうする？	7日～5月末	自室	深夜	美紀に野菜をもらい、「炒め物でも～」を選択している（休日に発生）
緋色館メンバーからお裾分け	8日以降	自室	21:00～23:00	4分の1の確率で発生。選択肢「～大好物」で親しさアップ（休日に発生）
陣、洗濯物にパンツを置き忘れる！	8日～5月末	リビング	19:00～23:00	6分の5の確率で発生（日曜日のみ）
倉庫で捜し物・倫太郎編	8日以降	倉庫	9:00～15:00	3回発生（1日1回）。倫太郎がいるときに5分の4の確率で発生（休日に発生）
倉庫で捜し物・陽子編	8日以降	倉庫	19:00～23:00	5分の4の確率で発生。1回のみ（休日に発生）
ゴミを捨てるはるか	8日以降	裏口	19:00～23:00	2回発生（1日1回）。選択肢によって親しさか愛しさがアップ（休日に発生）
ある晴れた日のひなたぼっこ	8日から5月末	洗濯室	10:00～17:00	天候が晴れのとき、2分の1の確率で発生（休日に発生）
倫太郎の家庭菜園	10日～6月15日	玄関	昼	天候が晴れで、倫太郎が出張していないこと（休日に発生）
プリティモーモーベル	15日～5月末	自室	19:00～23:00	1回のみ発生（日曜日のみ）
倫太郎の土いじり	15日から5月7日	玄関	昼～夕方	1回のみ発生。ここでの選択肢は倫太郎のエンディングに影響（日曜日のみ）
4月18日は陣の誕生日	18日	洗濯室	早朝	必ず発生（平日に発生）パターン①②あり※
陽子にパーティの開催を告げる	18日	大学食堂	昼	必ず発生（平日に発生）
ハッピィバースディ、陣	18日	リビング	夜	必ず発生（平日に発生）
陽子からプールに誘われる	22日～25日	坂道	夕方	必ず発生（平日に発生）
三沢あかね登場!!	26日	緋色館前	夜	陽子からプールに誘われるイベントに、OKする（平日に発生）
あかねと陽子、ベランダで会話	28日～5月6日	洗濯室	19:00～22:00	1回のみ発生（休日に発生）
あかね、砂緒さんの店で記念撮影	28日～5月6日	砂緒さんの店	昼～夕方	3回発生（1日1回）。記念写真をはるかか砂緒さんか選べる（休日に発生）

※陣の誕生日を知る方法は2パターンあります。①マリーの親しさがはるかの親しさより高い場合「洗濯室」でマリーから聞く　②マリーの親しさがはるかの親しさより低い場合「玄関」ではるかから聞く

星の丘学園物語 学園祭

●発売日／98年10月22日●価格／¥5,800●メーカー／メディアワークス●ジャンル／SLG●対応周辺機器／MC（1ブロック）

サブキャラとのCGイベント完全制覇！

サブキャラのCGアルバム達成率を100％に近づけるための攻略だ。CGイベントの発生条件は、必要好感度の高い順に表記。ハッピーエンドには、好感度が一定値以上必要だ。

能力&好感度対応表

名前／能力	体力	芸術	文系	理系	[illegible]
綾小路新	0	4	0	8	3
小泉玲子	0	8	4	0	2
桜井陽子	12	0	0	0	2
篠崎美耶	0	6	0	8	4
白河嫁菜	4	6	2	0	3
進藤愛	2	0	10	0	4
鳴海泪	2	2	4	4	4
橋本直樹	4	2	2	4	3
芙蓉瞳	6	2	2	2	?
山田美沙子	0	2	4	6	2

左の表は、どの能力を上げれば誰の好感度が上がるかを示したモノ。主人公の芸術と理系が6上がれば、篠崎美耶の好感度が4上がるといった法則があるのだ。

進め方のポイント1

基本は、クラブの手伝いと会話。お目当てのキャラを決めたら、彼女（彼）が所属するクラブをメインに手伝い。ほかのキャラを無視していると、怒りが爆発して好感度が下がるので注意。

進め方のポイント2

キャラのご機嫌取りは面倒なので、目的外のキャラを登場させなければいい。無人の図書室に近寄らなければ篠崎美耶は登場しないし、片栗かすみと内田真子は、必須イベントを逃せばOKだ。

芙蓉 瞳

クリア条件は全クラブの、完成度が125以上、全能力値が200以上とシビア。また、美耶とかすみ、真子ら3人（Vol.88参照）を学園祭に参加させなければならない。

イベント	場所	時間	日付
1.出会い	屋上	――	10/11
2.探し物	理科室	――	――
3.…あれ？	紅葉公園	――	～2週目
4.あたたかい	星の丘	――	～2週目
5.貧血	屋上	――	3週目～
6.不思議な出来事	星の丘	バイト帰り	2週目～
7.悲しみ	テラス	――	3週目～
8.後でお話します	秘密の丘	――	11/3

進藤 愛

クリア条件は完成度130以上でイベント1と5を見ていること。藤野沙織とイベントが重なるため同時攻略も狙える。告白シーンでは彼女を信じ切れるかどうかが試されるぞ。

イベント	場所	時間	日付
1.落ち込み	美術室	準備時間	――
2.話すことない	正門	――	――
3.用事ない	正門	――	2週目～
4.じゃあね	正門	朝	3週目～
5.空を眺める	倉庫前	――	11/3

山田美沙子

限られた時間にしか会えない彼女の好感度を上げるには、店番をしているときに購買部で買い物をすればよい。クリア条件はイベント3を見ていること。

イベント	場所	時間	日付
1.家の話	コンビニ	バイト帰り	10/17～
2.不機嫌	コンビニ	仕事中	2週目～
3.一緒に食べようね	2-A	学園祭中	11/3

篠崎 美耶

美耶は、1度会話すると10分後に再び同じ場所に現れるという傾向があるので、好感度を稼ぐときの参考に。クリア条件はイベント3を見ていること。

イベント	場所	時間	日付
1.名探偵？	星の丘	――	～2週目
2.こっそりと尾行	紅葉公園	――	2～3週
3.展示レポート	図書室	学園祭中	11/3

綾小路 新

新は秋月伊吹と同時攻略が可能。頻出ポイントは東門と食堂、2－Aの3カ所で、クリア条件は完成度100以上。イベント3が見られるようであれば必要好感度も満たしている。

イベント	場所	時間	日付
1.豪華な車にて	東門	――	朝
2.珍品	2-A	準備時間	2週目～
3.無理矢理	2-A	準備時間	3週目～

小泉 玲子

クリア条件は完成度120以上でイベント2と4を見ていること。イベントの期限にはかなり余裕があるため、ほかのキャラとの同時攻略も狙えるぞ。

イベント	場所	時間	日付
1.経理とお話	3-A	――	――
2.演技指導	1-A	準備時間	――
3.着替え	1-A	準備時間	3週目～
4.昔話	1-A	準備時間	3週目～

桜井 陽子

クリア条件は完成度100以上。彼女の好感度が高まると発生するドーピングイベント（能力値がUP）は見逃せない。また、注目能力が体力のみなので攻略もかなり楽な方だ。

イベント	場所	時間	日付
1.ゴミ	――	――	――
2.ぼ～っと眺め	理科室	準備時間	2週目～
3.これだけの成果が	理科室	準備時間	3週目～

内海 かりん

かりんのクリア条件はイベント1と2を見ていればいいが、出現場所がランダムという厄介な問題がある。好感度UPのためにも彼女の話に耳を貸して、物々交換にも応じよう。

イベント	場所	時間	日付
1.追跡中	倉庫前	――	2～3週目
2.データ収集	保健室	学園祭中	11/3

鳴海 泪

クリア条件は完成度100以上。片栗かすみのイベント（Vol.88参照）をクリアしている場合、ボーカル探しのイベントは放っておくこと。そうしないと、泪の晴れ舞台は拝めない。

イベント	場所	時間	日付
1.ぼ～っ	フロントガーデン	昼休み	――
2.荷物運び	正面階段	放課後	――
3.木の陰	紅葉公園	――	2週目～
4.荷物運び2	正面階段	放課後	3週目～

橋本 直樹

ほかのキャラと絡むイベントが多いが、彼のイベントはゲーム後半がメイン。クリア条件は完成度100以上のみで必要好感度は嫁菜よりも低いため、かなり楽にクリアできる。

イベント	場所	時間	日付
1.お弁当	2-A	――	――
2.泥棒	職員室	放課後	3週目～

白河 嫁菜

クリア条件は特になく、必要好感度もほかのキャラより低め。通常の会話選択肢では優等生的な答えを、ラストの告白シーンではストレートにアタックすること。

イベント	場所	時間	日付
1.クラブ監督	3-A	準備時間	――
2.本運び	図書室	――	2週目～
3.お勉強	職員室	――	3週目～
4.お子さま大暴れ	図書室	学園祭中	11/3





まんが／大阪府　キノピコンさん

※各キャラのイベントリスト内で、場所・時間・日付の条件が「―」の場合は、そのほか（場所・時間・日付のいずれか）の条件を満たしているか、好感度が一定値を超えていれば発生します。ちなみに条件がすべて空白の場合は、好感度さえ一定値を超えていればOKです。※内海かりんの好感度は、能力値では上がりません。※芙蓉瞳はサブキャラではありません。

beatmania ビートマニア

●発売日／98年10月1日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P同時プレイ可

最難関の"SKA"のポイント

一定のスコアでクリアすると出現する「ARCADE」の隠し曲。その中でも最も難しいのがこの"SKA"だ。その曲内の4つの難所をポイントで攻略しよう。

記号の見方

本文中の記号は白鍵：①(左)②(中)③(右)、黒鍵：④(左)⑤(右)、スクラッチ：Ⓢを表しています。

標準コントローラ



専用コントローラ

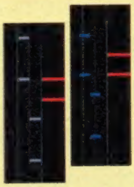


POINT 1 12〜19フレーズ 最初の難所。始め遅くて、中速く



序盤のフレーズ12〜19では、左手では親指と人差し指しか使わないこと。フレーズのグループは、③、③⑤⑤、②、②④の順番。まず、③を親指で押し、次の③を親指で押した後、人差し指で黒鍵⑤を2回押す。その後そのまま左にスライドさせて、同じように②、②④と押す。

POINT 2 28〜33フレーズ スクラッチの入り方に注目!!



白鍵③③②②を押している間にⓈを前後にスライドさせる。ポイントは、③の後にⓈが入り、②と同時にⓈが入るところ。重要なのは、Ⓢを入れるタイミング。鍵盤を押す前にⓈが入るか、同時に入れるかをしっかり覚えること。

POINT 3 36〜43フレーズ 両手でタイミングよく押していこう

①と③は左手の中指と人差し指、②は右手を押す感じでいける。左手と右手を交互に押していくようにしよう。



POINT 4 44〜49フレーズ 左手で白鍵を連打、右手は目押し

白鍵①②①②〜を左手の中指と人差し指で交互に連打中に、右手で白鍵③③と黒鍵⑤⑤⑤を押していく。ポイントは左手で交互に①②を連打するテンポで、速すぎても、遅すぎてもダメだ。



beatmania APPEND 3rd MIX

●発売日／98年12月23日●価格／¥2,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P同時プレイ可

シリーズ最大の難関をポイント攻略

この『〜3rd MIX』にも一定の条件をクリアするとプレイ可能な隠し曲があるぞ。この4曲は、シリーズ中においても最高クラスの難易度といえるものばかりだ。

"WORLD GROOVE" tribe groove

RPの滝ではボタンを●●さに注意

後半で大量にRPが落ちてくるポイントをいかにクリアできるかがカギ。Ⓢと同時に①+②+③を押したあと、左手で①を一定のリズムで押していき、右手でその他のRPを処理していく感じにするといい。また、Ⓢと同時のタイミングのポイントは、右手でこするような感じにすると次にくるRPがこなしやすい。

"EURO BEAT" LUV TO ME

3つの難関ポイントさえ越えればクリア

●ポイント1：左右を交差してプレイ。左手でⓈ、右手で④⑤を交互に押していくとクリアしやすい。

●ポイント2：②を連続で右手で押し、左手で足されるRPを押していこう。変則的なRPに注意。

●ポイント3：最後に連続してくるRPは、③を左手、②を右手、①を左手で連打していく。

"HARD TECHNO" Attack the music

スクラッチの入るポイントでは素早く決めること

●ポイント1：中盤のフレーズ。①①、②、①①、②のあとの①+②。左右の手で鍵盤を押し、最後の①+②の同時押しは右手で押そう。

●ポイント2：後半のポイント。鍵盤とⓈに対応したRPが流れてくるパート。鍵盤とⓈを押すタイミングが同時のときと、ずれているときがあるので注意。左手で鍵盤、右手でターンテーブルを担当してクリアしよう。

"drum'n bass" super highway

ハイスピードで流れるRPの配列を覚えよう

●パターンA：こちらのパターンは、①②の白鍵を左手、④⑤の黒鍵を右手で担当する。そして、①④②⑤の順番で交互に左右の手を交差させてプレイする。タイミング注意しよう。

●パターンB： もう一つは、④⑤の黒鍵を左手、②③の白鍵を右手で担当し、役割をキチンとわけるのがポイント。このAとBの繰り返しでクリアするようにすれば、大丈夫なハズだ。

※文中記号は、上の『beatmania』内の表組と同様です。





まんが／大阪府　クラゲ2号さん

電撃PlayStation

はじめて物語10

まんが／岩瀬さとみ



DPSもDPS－Dも、100号を越えて、なんか調子に乗ってませんか？

100号を越えました！ってことで、この攻略St.SPもVol.10？　なんか最近調子に乗ってない、電撃さん？　4月の28日にはセーブデータ満載でイカスD18（¥980だよ）が出るしって、あれ？　5日後じゃん!?　メモリーカード足りないなぁ、よし、地域振興券で10枚！　もらえねぇよ、俺（誰？）、子どもじゃないし。ちくしょー、ヤツら、調子に乗りやがって……買うぞ、このヤロー（思うつぼ）。



電撃プレイステーション 5/7・21合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.10

■発行人／塚田正晃 ■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3